GALERÍA KIRBY

Fire Emblem: Shadow Dragon

Sonic and the Black Knight

Samurai Shodown Anthology

Dragon Quest

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

Venezuela Bs.f 9.0
Ecuador 2,50 Dólares

Conoce a GIRATINA página 46

Pokémon™ Platinum Version

UNA NUEVA DIMENSIÓN

Además
- Consola Virtual
- ¿Qué hay dentro de...?
- Perspectiva CN
- WiiWare

Reportaje Especial

NEW PLAY CONTROL!

Nueva sección

UN VISTAZO A JAPÓN

Año 18 No.4

CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM
Shadow Dragon
© 2009 Nintendo

SUMARIO

6 Dr. Mario
10 Extra
12 Top 10
14 LogNin
18 Consola Virtual
23 Previo
32 WiiWare
34 Gamevistazo
39 Los Retos
44 Galería CN
46 **Nuestra Portada: Pokémon Platinum**
66 El Control de los Profesionales
70 Perspectiva CN
72 El Arte de Kirby
77 ¿Qué hay dentro de...?
82 S.O.S.
88 Uno con el Control
96 Última Página

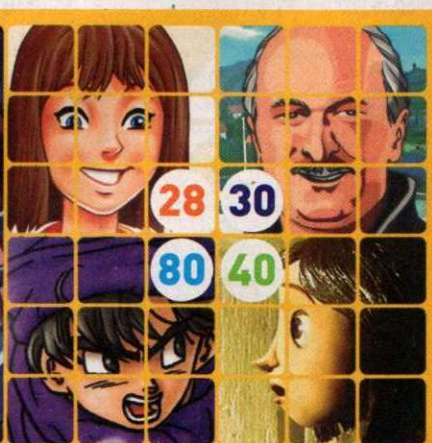
ESTE MES REVISAMOS

Sonic and the Black Knight 20
My DoItAll 28
Football Academy 30
Coraline 40
Big Bang Mini 52
My World My Way 56
Fire Emblem: Shadow Dragon 62
Dragon Quest: The Hand of the Heavenly Bride 80
Samurai Shodown Anthology 90

SUSCRÍBETE LLAMANDO
De el DF: 5366 0600
Sin costo desde el Interior de la república: 01 800 849 9970
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

ADEMÁS

Reporte Especial: New Play Control 54
Un Vistazo a Japón 58



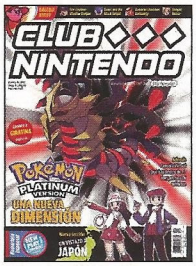
Uno con el Control

FIFA 09 tiene un nuevo sistema de control, si deseas aprovecharlo y conseguir buenas estrategias para tus encuentros, no te puedes perder este mes Uno con el Control, donde encontrarás técnicas y consejos para que puedas llevar a tu equipo favorito a ganar el campeonato... o por lo menos ganarle a tu hermano.

¿Qué hay dentro de...?

En esta ocasión tenemos un artículo dedicado a los niños que no tienen miedo de enfrentarse al mal en el mundo de los videojuegos. No dejes de leer esta reseña de algunos de los más notorios menores de edad que tal vez no puedan conducir un auto, pero sí eliminar vampiros, hacer magia y soportar trancazos como los grandes.

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel.: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Víctor Hugo Salas Martínez

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN USA/PUERTO RICO
Miguel Ángel Armendáriz

GERENTE DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN COLOMBIA
María del Pilar Sosa

ASESOR DE PRODUCCIÓN
Fral Zárraga

TRÁFICO
José G. Navarro Fermoso

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL/ VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro

GERENTES GENERALES

CENTROAMÉRICA **Carlos Garrido**
COLOMBIA **Marta María Jiménez**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GERENTE GENERAL CHILE
Sra. María Eugenia Goiri

AREA COMERCIAL

DIRECTOR COMERCIAL USA/PUERTO RICO
Guillermo Plehn

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD USA E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich

DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Y MARKETING PUERTO RICO
Miguel Ángel Chala

GERENTE DE VENTAS CHILE
Bettina Chiffelle

JEFE DE VENTAS PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

JEFA NACIONAL DE VENTAS ECUADOR
Cristina Luzón M.

EJECUTIVA DE VENTAS GUATEMALA
Nidia Beltetón

FINANZAS

DIRECTOR INTERNACIONAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Ernesto Cervantes

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS

COORDINADORES DE MARKETING MÉXICO
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

GERENTE DE INTELIGENCIA DE MERCADOS USA/PUERTO RICO
Mariana Toledo

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN MÉXICO
Sylvia Cañas

DIRECTOR DE PUNTO DE VENTA USA/PUERTO RICO
John Jairo Mejía

GERENTE DE CIRCULACIÓN COLOMBIA
Sergio Díaz

GERENTE DE CIRCULACIÓN CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza

CIRCULACIÓN

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MERCADEO AL CONSUMIDOR USA/PUERTO RICO
Roberto Ruvalcaba

GERENTE DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO
Nilda Gómez

GERENTE DE SUSCRIPCIONES CHILE
Patricia Rosales

LICENCIAS

Good Housekeeping

VICEPRESIDENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES
Kim St. Clair Bodden

VICEPRESIDENTE DE ESTADOS UNIDOS
Ellen Levine

DIRECTORA DE REINO UNIDO
Lindsay Nicholson

DIRECTORA RUSIA
Maria Vinogradova

DIRECTORA FILIPINAS
Bety Kho

EDITORIAL
Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERACTIVE MEDIA

CEO **Eduardo Michelsen**

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL VICEPRESIDENTE **Rodrigo Sepúlveda**
VICEPRESIDENTE EDITORIAL **Irene Carol**
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS **Sergio Carrera**
VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO **Ricardo López Iñiguez**

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2009.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 4 ABRIL 2009

Nintendo de América ha dado un gran paso al liberar el Nintendo DSi, sistema que vendrá a refrescar el concepto de los videojuegos portátiles respecto de como lo conocemos ahora, pues sus nuevos elementos lo convierten en todo un dispositivo multimedia que se apega a las demandas de la tecnología actual y, por supuesto, de quienes siempre queremos estar a la vanguardia en ese aspecto. Pero ahora viene la gran pregunta… ¿qué pasará con el Nintendo DS y DS Lite? ¿Será que queden obsoletos como cuando desbancaron al Game Boy Advance? Pensamos que no, porque no se trata de un cambio generacional, básicamente se conserva el mismo *hardware* en procesador. Tan sólo tu portátil se ha vuelto, un objeto que te permite llegar a nuevos horizontes y adoptando una postura similar a la del Wii por aquello de las descargas y tienda virtual; es decir, es claro que Nintendo y sus licenciatarios seguirán desarrollando nuevos títulos para Nintendo DS, compatibles desde el primer plateado hasta el más reciente, así que no creas que la llegada del DSi significa que tendrás que ponerle signo de pesos a tu "Lite".

En un futuro es altamente probable que aparezcan juegos compatibles con las funciones exclusivas del Nintendo DSi, como la cámara o la ranura de expansión para tarjetas SD, en todo caso, éstos no estarían destinados para el DS básico o no llegaron a habilitarse las funciones extras. Sin embargo, dicha transición sería paulatina (claro, por ahora sólo podríamos especular) y no dudamos que haya un equilibrio en los juegos. Mientras tanto, aquí en Club Nintendo le damos la bienvenida al Nintendo DSi, seguramente será el artículo más pedido para esta temporada y será una excelente opción para también estrenar el nuevo **Pokémon Platinum**, del cual también te hablaremos en esta edición.

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Descubre los orígenes de la saga de Fire Emblem

FIRE EMBLEM™

Shadow Dragon

Conoce más sobre este título visitándonos en:
www.fire-emblem.com/shadowdragon

NINTENDO DS™

La imagen

グラ兵
フレイ
てつの槍
てつの槍
グラ兵
フレイ
ガルダ飛脳
シーダ
てつの剣
ウイングスピア
ガルダ飛脳
シーダ
マルス
ロード
LV 1 0
HP 18/18
攻撃 10 必殺 11
命中 106 回避 10
移動 7
射程 1
力 5
魔力 0
技 3
速さ 7
幸運 7
守備 7
魔防 0
レイピア 28/28
てつの剣 40/40
平原
DEF. 0 MOF. 0
AVO. 0 HEAL. 0

FIRE EMBLEM™
Shadow Dragon

La popular franquicia de Intelligent Systems llega al Nintendo DS por primera ocasión para ofrecernos una historia que satisfará los deseos de los fans por conocer los principios de la serie, pues se trata de un nuevo remake del primer Fire Emblem. Lógicamente se ha mejorado el aspecto visual, así como la opción para desplegar imagen en ambas pantallas y el uso del *Stylus* para controlar ciertos puntos del menú. En definitiva, se trata de un título de estrategia como pocos, en donde conocerás la misión de grandes guerreros en batallas por turnos, liderando a todo un escuadrón hacia la victoria y en contra del Imperio Dolunian. Si quieres más info, checa la...

...Página 62

DR. MARIO

¡Hola, **Doctor Mario**! Le mando un saludo a toda la gente de nuestra revista Club Nintendo. ¿Cómo está todo por allá? Espero que bien. Esta es la primera vez que escribo y ojalá que me contesten. Bueno, a las preguntas;

1.- ¿Cuándo saldrá el juego **Dead Rising**? Es que desde que lo vi me llamó mucho la atención.

2.- ¿Es cierto que van a sacar un nuevo juego de **Super Smash Bros.** para DS llamado **Super Smash Bros. Rumble**? ¿Es verdad que en **Mario Kart** hay una forma de desbloquear a **Rosalina**? ¿Es con el **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, eso es todo y espero que hagan el Nintendo Tour aquí en la capital de Veracruz, porque los pasados estuvieron geniales.

Félix de Jesús Ortega
Xalapa, Veracruz

Dead Rising tuvo como fecha de lanzamiento el pasado 24 de febrero y, si nos sigues periódicamente, en el mes anterior publicamos una reseña de portada en donde entrevistamos a Minoru Nakai (productor), quien nos dijo detalles increíbles de este título, para el cual se sacrificaron algunas cosas con respecto a la versión de Xbox, pero sin duda, ya en general, les quedó realmente bien.

Cambiando de tema y como hemos dicho en múltiples ocasiones, no hay nada en planes de un **Super Smash Bros.** para Nintendo DS. De hecho, por Internet hay muchas imágenes y videos que de ninguna forma son oficiales, así que no te dejes engañar. Por supuesto que puedes activar a **Rosalina** como personaje jugable, para lograrlo, simplemente ten un archivo de **Mario Galaxy** y gana 50 carreras u obtén una estrella en las ocho Mirror Cups.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Es primera vez que te escribo, espero me respondas y publiques mis preguntas.

1.- He leído rumores sobre un nuevo título de **Paper Mario** para el Nintendo DS, pero también leí que sería un *remake* de **Paper Mario 64**, ¿cuál es verdad? Realmente espero que sea una historia nueva y fresca y con RPG, ya que **Super Paper Mario** no fue lo que esperábamos muchos de los fanáticos de estos personajes.

2.- Mi siguiente pregunta es sobre **Earthbound**, pues he visto mucha especulación sobre un juego de **Ness** para Wii, luego de lo que vimos con **Ness** y **Lucas** en **Super Smash Bros. Brawl**, y la verdad, sería genial un juego de **Earthbound** con los controles de Wii.

Álvaro E. Domínguez
Vía correo electrónico

No son más que rumores sobre **Paper Mario** para Nintendo. Miyamoto y su grupo siguen cosechando éxitos con la última versión de Wii y, por desgracia, no se han detenido para analizar una posible propuesta para el portátil. Una aventura "similar" sería el próximo **Mario & Luigi RPG** del que comentamos en una carta anterior y, aunque son conceptos distintos, mantienen una atmósfera diferente a mis clásicos títulos de acción en plataformas.

Con la salida de **Super Smash Bros.**, los fans quisiéramos juegos independientes de cada héroe, incluso hemos visto portadas *fake* de **Kid Icarus** para Wii y otros tantos títulos, pero lógicamente, no son oficiales. Lo mismo podrán decir de **Ness**, que un juego de aventura para Wii quedaría muy bien, pero falta ver qué opinan sus desarrolladores. Otra posibilidad sería que lanzaran los originales para Consola Virtual o una adaptación para Nintendo DS, pero repito, sería cuestión de que la compañía encargada del juego se anime aprovechando la euforia de sus personajes en **Super Smash Bros.** Veamos qué pasa en el E3.

Buenas, **Doctor Mario**, ¿cómo estás? Tengo una dudas que me están matando. ¿Podrías ayudarme en esta ocasión?

1.- ¿Cuándo saldrá el **Fire Emblem** para Nintendo DS?

2.- ¿Habrá un *remake* de **Fire Emblem "Fuuin No Tsurugi"** (**Sword of Seals**, donde protagoniza **Roy**)?

3.- He investigado en Internet y según parece, salió un **Ragnarok Online DS** para Japón, ¿Es cierto?, y si lo es, ¿tendrá fecha de salida en América?

4.- (Yo creo que esto es más para Capcom.) Me gustaría saber si hay proyectos para traer los **Breath of Fire 3** y **4** para la consola de Nintendo, me agradaron las versiones anteriores y me gustaría uno para el Wii. Hasta entonces, ¡adiós, amigos de CN!

"Neko"
Vía correo electrónico

La versión de **Ragnarok** para Nintendo DS no sería un MMORPG, sin embargo, mantendría la esencia del juego original y la posibilidad de compartir la aventura con otras dos personas a través de la conexión Wi-Fi. Aquí encontrarás una historia completamente nueva que expandirá tus conocimientos sobre este mágico mundo en línea.

Supongo que te refieres a **Fire Emblem Shadow Dragon** para Nintendo DS; este título salió desde mediados de febrero pasado y, de hecho, en esta misma edición incluimos una reseña con todas las características principales, así como sus puntos buenos y malos; para que no te quede ninguna duda, para más información, checa la página **62**.

No se han hecho comentarios por parte de Intelligent Systems o de Nintendo sobre una posible translación de **Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi** al idioma inglés (por lo menos). De hecho, la última adaptación fue en el 2002, de su formato original (NES) al Game Boy Advance, pero nuevamente sólo se quedó en Japón. Es probable, más no seguro, que si la franquicia sigue teniendo éxito en Norteamérica, las compañías lo piensen dos veces y por fin se decidan a traernos este título que se vería genial en el Nintendo DS; veamos qué pasa más adelante.

Ragnarok Online DS ya salió en Japón desde finales del año pasado, pero no hay señales de un lanzamiento en el Continente Americano. Se trata de uno de los tres títulos que la compañía GungHo Online Entertainment Inc tiene pensado para el DS, los otros dos son **Aqua Zone DS** y **Flower Arrangement DS**. En el caso de **Ragnarok**, se trata de un título *mulitplayer* online con capacidad de reunir a tres guerreros que lucharán en más de 50 distintos escenarios e incluye un personaje completamente nuevo llamado **Ares**. Ojalá que sí llegue a nuestro continente, pues es una de las franquicias más populares en PC y la versión de DS ha causado mucha expectativa en Japón. Por último, quizá sea más fácil que la saga de **Breath of Fire** llegue a Nintendo nuevamente a través de la Consola Virtual, las últimas adaptaciones para Game Boy Adavance fueron interesantes, pero desde entonces no han revivido a la serie; veamos qué planes nos tiene Capcom para este 2009, ojalá contemplen algo de **Breath of Fire**.

¡Hola, **Dr. Mario**! Adoro la revista de Club Nintendo, es la primera ocasión en que les escribo y espero que me respondan estas preguntas que me rondan en la cabeza y me inquietan mucho:

1.- ¿El juego **Pokémon Platinum** ya tiene fecha de salida definida?, porque vi en Internet que estaría listo para el 22 de marzo.

2.- ¿Los Action Replay podrían dañar el Nintendo DS?

3.- En la revista de enero vi que mencionaban algo sobre un motor gráfico llamado Quantum Engine 3 y quería que me explicaran más sobre él y que si las compañías lo estarían tomando en cuenta para realizar juegos como **FIFA**, ya que en otras consolas tiene gráficos espectaculares.

4.- Vi en intenet que saldría un nuevo juego de **Mario & Luigi RPG**, y quisiera saber cómo se llamará, de qué se trata la historia y cuándo será su fecha de salida.

5.- Vi en la televisión un juego que se llama **Pure** que es de ATV's, se ve que en verdad es muy bueno y quisiera saber cuándo saldría.

6.- ¿Qué paso con el juego **Wii Sports Resort**?, lo habían mencionado mucho y me quedé en modo de espera porque no han dicho más características sobre su lanzamiento y las actividades que podremos realizar con él y con el Wii MotionPlus.

Gabriel Levy.
Vía correo electrónico

Estás muy bien informado, Gabriel, **Pokémon Platinum** (juego que ilustra la portada de Club Nintendo en este mes) salió hace unos días y ya lo puedes encontrar en la mayoría de las tiendas, así se regresa al concepto original, con más personajes y nuevos elementos de juego que hacen de éste, una experiencia única.

El que uses los Action Replay, GameShark y otros dispositivos para introducir trucos a tus juegos no daña la consola, ni al juego en sí, pero en definitiva hace que pierdan su reto y no los disfrutes tanto como si en verdad fueras tú quien lucha por conquistar cada reto. Honestamente no te recomiendo que uses estos accesorios, pues será como quitarle la esencia a tu juego, sí, tendrás todos los personajes, cada escenario, ítems y secretos, pero, ¿dónde quedará esa sonrisa que dibujamos cada que vencemos por nuestra propia cuenta los obstáculos de un juego de video?

Así es, el Quantum Engine 3 es el motor gráfico que utilizará el juego **The Counduit** y promete ser toda una revelación gráfica y de *gameplay*, además de ser una forma más amigable para los programadores que quieran llegar a nuevos niveles, con rápido procesamiento de datos, audio, voz, texto, soporte para hasta 16 jugadores y otras maravillas que pronto veremos en los juegos de High Voltage. Ahora bien, si otras compañías quisieran emplear este motor gráfico, sería posible, siempre y cuando paguen los derechos por usarlo, como en su momento lo hizo EA con el engine de **Unreal 3**.

Durante una conferencia en octubre del año pasado, Nintendo reveló sus planes para la tercera entrega de **Mario & Luigi** que llegará directo al Nintendo DS para este año (si recuerdas, la anterior "**Partners in Time**" fue para Game Boy Advance). Algunas de las novedades son que ahora podrás controlar a **Bowser**, utilizando sus propios comandos y funciones con el Nintendo DS (micrófono, stylus, entre otros). En Japón ya está disponible desde mediados de febrero, supongo que para América, se darán más detalles durante la Electronic Entertainment Expo de este año.

Pure es un título de carreras de motocicletas de Disney Interactive que luce bien, sin embargo, no está en planes para las consolas de Nintendo, si te gustan los juegos de este género, te puedo recomendar **MX vs. ATV: Untamed** para Wii, una opción alterna que nos ofrece THQ. Para concluir, el mes pasado ahondamos más en el tema de **Wii Soports Resort** y el Wii MotionPlus, y cómo harán que la nueva generación de juegos sea más precisa al momento de controlar los movimientos casi quirúrgicos con el Wiimote. La fecha de salida está marcada para el primer cuarto del año, por lo que si todo sale de acuerdo con el plan, ya estaremos (máximo) a días de su estreno.

El dúo dinámico -de plomeros- se pone nuevamente ante los reflectores, en esta ocasión para compartir crédito y aventura en conjunto con **Bowser**, enfrentando nuevos retos que atormentan al Mushroom Kingdom.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va? ¿Muy ocupado leyendo cartas? Bueno, yo quería hacerte unas preguntas:

1.- ¿Existe o llegará a existir un juego de **Donkey Kong** similar al de **Donkey Kong 64**?, porque lo jugaba cuando pequeño y me parecía un muy buen título.

2.- ¿Por qué EA Sports lanzó el **FIFA 2009** a fines de 2008, si tiene todo 2009 para hacerlo y así crear un juego más sofisticado?

Matías Ignacio Haussmann
Vía correo electrónico

No sé por qué Nintendo ha puesto en espera las aventuras de **Donkey** y compañía, los últimos fueron muy buenos, aunque el que mencionas no tuvo el éxito de la serie **Country**, pero sí se colocó como un gran exponente de la aventura tridimensional (y el último). Quizá influya el hecho de que esos juegos eran programados por RARE, quienes ahora se encuentran con Microsoft, pero sería magnífico que la Gran N retomara el estilo que hizo resurgir a **Donkey** y no lo enfrascaran tanto en títulos de ritmos, carreras o como invitado a peleas.

En los videojuegos de deportes, al igual que en los coches, siempre se lleva un paso adelante, es decir, a mediados del 2009 te empezarán a vender el modelo 2010 para que tenga más vigencia. Esto aplica en títulos como **FIFA**, **Madden**, **Winning Eleven** y muchos otros títulos que, por supuesto, incluyen todas las mejoras tecnológicas y avances que se hayan logrado hasta ese momento.

El último título de **Donkey Kong** para Wii fue **Bongo Blast**, que no seguía la línea de aventura, sino que cambiaba por las carreras aéreas. Lo curioso es que sólo se podía jugar con los controles y no con los bongós como muchos hubieran pensado por el nombre del juego.

¡Qué tal, **Dr.Mario**! Tengo unas preguntas que necesito que me respondas a la brevedad posible. Hace unas semanas leí en un sitio de Internet que saldría la versión 2.0 del canal Internet para el Wii, ¿esto es cierto?, porque según dicha actualización, estaría disponible a mediados de diciembre. Si esto es cierto, ¿esta versión será compatible con las páginas que utilizan el Flash Player 7?

Eduardo Cruz
Vía correo electrónico

Hola, mi estimado Lalo. Por ahora aún se mantiene como rumor, pues Nintendo no ha confirmado nada y, de hecho, según las páginas de Internet, dicha actualización ya debería estar libre desde el pasado diciembre, detalle que lógicamente no ha ocurrido. Se supone que la versión 2.0 traería nuevas mejoras, como la posibilidad de abrir las páginas a través de pestañas (seis máximo), como ocurre en los navegadores de PC o Mac tradicionales. Además, resalta la adición de nuevos elementos o botones que ampliarán las funciones del browser para adaptarse a accesorios como el Wii Speak. Hasta este punto, parece una

maravilla, pero realmente no pasa de ser un rumor. Si nosotros nos enteramos de algo por parte de Nintendo, ten por seguro que lo haremos público inmediatamente y más siendo actualizaciones tan prometedoras como la que comentas para Wii.

¡Hola a todos los de Club Nintendo! Espero que esté bien todo por el reino champiñón. Soy un fiel seguidor de ustedes desde hace tres años y espero respondan mis preguntas. ¿Por qué nunca han hecho un evento oficial de Nintendo en Villahermosa, Tabasco?
Les preguntaba eso porque en abril se celebra la Feria de Tabasco y a ella asisten miles de *gamers* seguidores de Nintendo y los pocos eventos de esta compañía que hay en el estado, son realizados por pequeñas tiendas y eso sólo por el lanzamiento de algún juego. Mi segunda pregunta es, ¿por qué no puedo conectar mi Wii a Internet? El cable conector de Internet de mi PC es USB, ya lo he intentado varias veces y no puedo conseguirlo.

Mayo Hank Arias
Tabasco

Los eventos no dependen tanto de nosotros, sino de Nintendo. El año pasado tuvimos la oportunidad de visitar con ellos las ciudades de Monterrey y Guadalajara y, en particular, sería agradable llegar a más zonas, pero eso aún no se tiene contemplado. Mientras tanto, nos da mucho gusto saber que en Tabasco se tenga una feria de videojuegos, la verdad es importante para que los *gamers* del país conozcan lo último en juegos de video, esperemos que para esta ocasión, puedan mandarnos fotos o comentarnos qué tal se pone. En cuanto a la conexión a Internet, toma en cuenta que el Wii se conecta a través de redes Wi-Fi, así que necesitarás un convertidor de cable a inalámbrico, o un modem que te permita esa función. Así no tendrás problemas para entrar a los canales de Nintendo, descargar demos para NDS o adentrarte en la extensa galería de juegos en WiiWare o Consola Virtual. Checa la página www.nintendowifi.com para más información de los *módems* compatibles con la consola.

Artesanía de altamar
Desde el bello Veracruz nos llegó toda una flota de barquitos cortesía de Rogelio Jiménez, a quien damos las gracias.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Bueno, es la primera vez que escribo y quiero que publiques mi mensaje. Tengo unas preguntas que necesito que me aclararas.
1.- ¿Cuál es la raíz cuadrada del...? No es cierto, es broma, je je. Estas sí son.
1.- Soy fan de del anime de **Zatch Bell!** y quiero saber si Nintendo tiene algún juego de este anime para alguna consola, ya sea Wii o Nintendo DS.
2.- ¿Qué pasó con el título de **Fatal Frame 4**? Lo he esperado por meses y no aparece en la revista.
3.- ¿Es cierto que el juego **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** para Nintendo DS saldrá hasta el invierno del 2009? Es que soy fan de la serie y un **Grand Theft Auto** para una consola de Nintendo es un sueño hecho realidad y leí eso en un artículo de Club Nintendo.
Bueno, esas fueron mis preguntas y mando una felicitación a todo el equipo de Club Nintendo. Hacen un buen trabajo desde que empecé a coleccionar su revista.

Kunashji Jiménez
Vía correo electrónico

Hay juegos de casi todas las animaciones, es más, hasta de **Haruhi** saldrá uno próximamente, pero de **Zatch Bell!** sólo está **Zatch Bell! Mamodo Battles**, que salió en el 2005 para el Nintendo GameCube por parte de Bandai. No hay planes –por ahora- para versiones en Wii o Nintendo DS, pero si nos enteramos de algo, te lo comunicaremos a la brevedad posible.
Estamos igual que tú con **Fatal Frame 4**. Ya tiene meses que salió en Japón y en América no se ha dado una fecha definitiva. Realmente no hay mucho problema en que lo traigan, pero seguramente la compañía está esperando un momento perfecto para su lanzamiento. Ojalá llegue pronto porque ya nos hace falta un buen juego de terror, más aun cuando hemos visto qué tan bien luce en Wii y la forma en que controlas los movimientos a través del Wiimote y Nunchuk. Créeme que en cuanto lo tengamos en nuestras manos (la versión americana) haremos un reportaje completo, resaltando hasta el mínimo detalle e incluso, una retrospectiva para que comprendas más sobre el origen de esta aterradora franquicia. Las fechas para **Chinatown Wars** han cambiado demasiado, se decía que para finales de año, luego que febrero, hasta se comentó que a fines del 2009, pero por último se cambió al 17 de marzo, por lo tanto, ya debe estar en la mayoría de las tiendas. Con este título, se marca el regreso de la franquicia a un sistema portátil, luego de su paso por el GBC y GBA; lo mejor es que ahora se adapta más a lo visto en las versiones caseras.

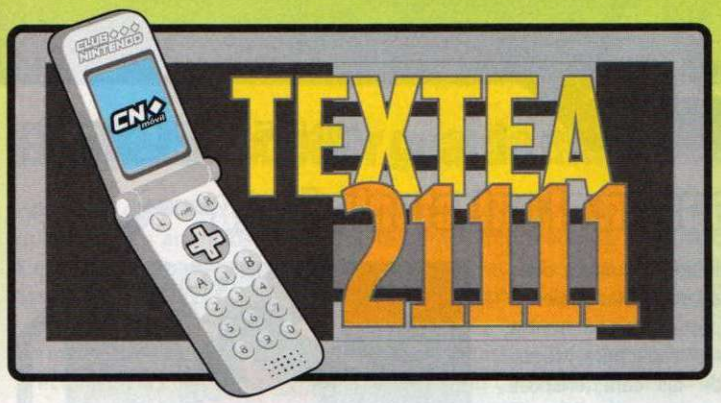
Con la reciente entrega para el Nintendo DS, la franquicia de **Grand Theft Auto** llega a cuatro ediciones para Nintendo, todas en sistemas portátiles. Sin embargo, ésta (Chinatown Wars) es la que más se apega al concepto original en cuanto a *gameplay*.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:
Angélica Correa; Tegucigalpa, Honduras.
Sebastián Andrés Naiman; Ovalle, Chile.
Javier Albornoz; Chillán, Chile.
Mariana Maya Galván.
Yuri de León; Villanueva, Guatemala.
Wilfredo Ticas; San Salvador, El Salvador.
Edson Ortiz; Ciudad Victoria, Tamaulipas.
Octavio Romero; Chimalhuacán, Edomex.
Paolo Velázquez; Pachuca Hidalgo.
Ricardo Jasso; México.
Ignacio Ortega, Santiago, Chile.
Luis López; Valle de Chalco, Edomex.
Ignacio Ramírez; Heredia, Costa Rica.
Mauricio Vargas; León, Guanajuato.
Alex Sorto; Sonsonate, El Salvador.
Jared Hurtado; Ciudad Lerdo, Durango.

El rombo de la portada
En marzo estuvo aquí.

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.



CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: WII.COR. Si usas el siguiente Password...

Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: WII.TOS.Al terminar el juego, se abre la opción...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Animal Crossing: City Folk (Wii)	Cartoon Network Speedway (GBA)
Call of Duty: World at War (Wii)	GT Pro Series (Wii)
Coraline (Wii)	My Sims (Wii)
The House of the Dead: Overkill (Wii)	High School Musical: Sing it! (Wii)
The King of Fighters Collection:The Orochi Saga (Wii)	Death to Rights (GCN)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía: ABC: CT FOTO C555
al: Number: 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía: ABC: CT LOGOCOLOR C565 ALFONSO
al: Number: 31111

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos polifónicos y monofónicos el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido. Aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑIAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2009, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©. derechos reservados 2009. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2009. © Club De Futbol America S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2009. © 2009 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007. DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2009. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved, www.domonation.com. Atención a Clientes: DF. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333.

El comienzo de una nueva etapa en el entretenimiento

Desde que esta industria fue tomando forma, Nintendo siempre se ha mantenido como líder indiscutible de la misma, sobre todo en el mercado de los sistemas portátiles, donde no ha tenido rival alguno, y al parecer, nunca lo tendrá, ya que la Gran N acaba de dar una noticia que todo el mundo estaba esperando. Se ha revelado la fecha de aparición del nuevo Nintendo DSi para América; el día cinco de este mes, abril, será cuando podremos disfrutar de todas las ventajas que nos ofrece este espectacular sistema.

La estructura del sistema ha sufrido varios cambios, comenzando con su acabado, el cual ahora es opaco, mucho más elegante que el visto en su versión Lite. Contará con un par de cámaras, la primera estará en la parte externa, ubicada en la esquina superior derecha de la pantalla normal, mientras que la segunda se encontrará en la parte interior, justo en medio de ambas pantallas. Obviamente servirán para que puedas tomar fotografías en el momento que desees, pero lo interesante está en los efectos que puedes darles, justo como si estuvieras en la casa de los espejos.

Tendrás la posibilidad de guardar odas tus capturas en tarjeras SD, las cuales se insertarán en un *slot* que se encuentra donde estaba la entrada para juegos de GBA. Otra de las características importantes, es que al igual que en el Wii, contará con un canal de descargas donde se encontrarán juegos y aplicaciones que harán de tu sistema un centro multimedia, se espera que el precio inicial para este servicio sea de 200 puntos por descarga, pero lógicamente variará dependiendo del *software* que desees.

Por si fuera poco, también te permitirá escuchar tu música favorita adondequiera que vayas, por lo que podrás decir adiós a tu reproductor de mp3, ahora tendrás todo en el nuevo Nintendo DSi. Todo apunta a que no existirán retrasos en su lanzamiento, así que no lo pienses mucho, será el regalo ideal para este día del niño... o cualquier otro día; también será compatible con todos los juegos existentes en el mercado para NDS, pero no dudamos que pronto comenzarán a salir títulos exclusivos que aprovechen las nuevas características.

Estamos a unos días de probar este maravilloso sistema, que seguramente, conforme el tiempo avance, nos sorprenderá cada día más.

La actividad paranormal está de regreso

A principios de la década pasada, existió una serie que por su temática tan original, se colocó de inmediato en el gusto de los televidentes en todo el mundo, al grado que poco tiempo después, se convirtió en todo un fenómeno; nos referimos a **The Ghostbusters**, es decir, **Los Cazafantasmas**. Tuvo un par de apariciones en el cine mediante adaptaciones live action, además de un videojuego, pero nunca llegó a cumplir las expectativas de los jugadores, situación que ahora, algunos años después, puede revertirse gracias a Atari.

La compañía se encuentra trabajando en la realización de una nueva aventura de **Los Cazafantasmas** para el Wii, y aunque no se han dado a conocer detalles en cuanto al *gameplay*, es posible que el Wiimote funcione como las pistolas de protones que usan los protagonistas, mientras que el Nunchuk activaría la trampa para capturar a los fantasmas; gráficamente tiene un estilo muy caricaturesco, lo que permite que los sucesos y criaturas que aparecen en pantalla, sean en verdad espectaculares.

El espacio exterior guarda muchos secretos

Este inicio de año ha comenzado a un ritmo excelente en lo que a noticias se refiere, ya que a los dos anuncios de los que te hemos informado, se le suma otro realizado por Electronic Arts, quienes piensan llevar su más reciente saga a Wii, nos referimos a **Dead Space**, título que ya había aparecido para otras plataformas recibiendo buenas críticas.

Lo interesante de todo esto, es que no se tratará de una simple traslación, sino de una precuela en la que se resolverán todas las dudas generadas en el transcurso de la primera parte. Para los que no sepan bien de qué se trata **Dead Space**, podemos decirles que es una especie de *survival horror,* pero con temática espacial, donde debemos sobrevivir a una extraña infección extraterrestre que ha ocasionado un verdadero caos.

Aunque no está confirmado todavía, al parecer el juego pertenecerá al género de *shooters* en rieles, parecido a la serie **The House of the Dead**, pero no por eso perderá su esencia, al contrario, con este tipo de vista se espera generar una mejor atmósfera de suspenso como pocas veces se haya visto en cualquier otro juego de su clase. Su fecha de salida está prevista para el tercer cuarto de este año.

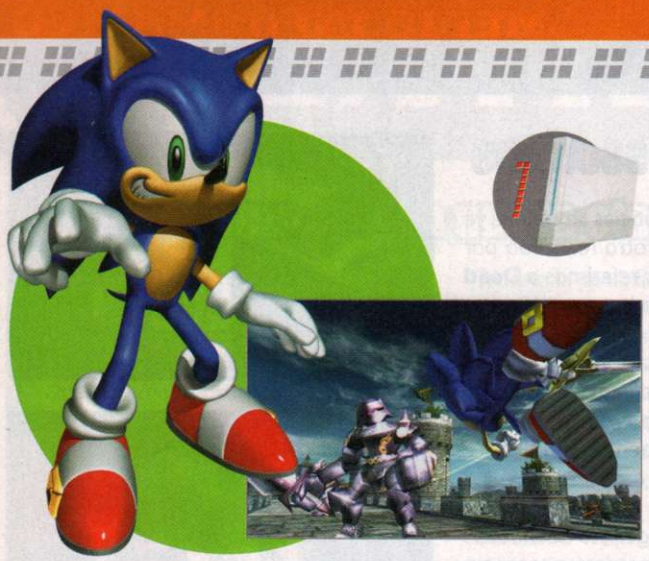
Prepara tu ropa invernal, ¡por que la diversión no parará!

El año pasado fuimos testigos de un hecho que durante la década de los 90, era simplemente imposible de imaginar; que **Mario** y **Sonic** estuvieran juntos en el mismo juego... pero en el mundo de los videojuegos todo es impredecible, y dicho suceso lo presenciamos en **Mario & Sonic at the Olympic Games** para Wii y Nintendo DS, que, como su nombre lo dice, está basado en las Olimpiadas, en él podíamos participar en diferentes disciplinas como natación, esgrima o tenis de mesa eligiendo a varios personajes de los universos que Nintendo y Sega crearon para sus mascotas.

Pues bien, el éxito que tuvieron fue tanto, que desde hace unos meses circulaba el rumor de una secuela pero ahora ambientada en los juegos invernales; pasaron las semanas y ninguna compañía se pronunciaba al respecto, hasta que hace tan sólo unos días confirmaron la noticia mediante un video en el que se puede ver a varios personajes junto con **Mario** y **Sonic** descendiendo una montaña.

No se han dado mayores detalles, pero es fácil predecir que podremos participar solos o contra alguno de nuestros amigos en actividades típicas de este evento, mientras usamos el Wiimote para representar los movimientos. La primera entrega fue en verdad sobresaliente, por lo que no dudamos que en esta nueva aparición repitan la historia. Su salida está confirmada para Wii, aunque para NDS no se ha mostrado nada aún, pero no se preocupen, seguro que también recibirá su versión; la fecha tampoco se ha fijado, así que debes mantenerte pendiente de los próximos números, ya que te informaremos de todos los detalles en cuanto nos enteremos.

Los eternos rivales volverán a verse las caras una vez más, pero ahora en competencias olímpicas de invierno, usando las ventajas del Wiimote.



TOP 10

Sonic & the Black Knight (Wii)

Sega nos presenta la más reciente odisea de **Sonic**, su personaje predilecto que tantas historias nos ha presentado desde hace casi 20 años, pero ahora se trata de una exclusiva para Wii y continúa las hazañas vistas en **Secret Rings**. La historia toma lugar dentro del mundo del **Rey Arturo**, agregando la posibilidad de competir con espadas a la ya tradicional forma de velocidad y choque. En esta ocasión, una poderosa hechicera llamada **Merlina** ha convocado a **Sonic** para ayudarle a devolver la paz al reino, pues una extraña y sombría fuerza ha causado estragos por doquier. Otros de los personajes clásicos que encontrarás serán **Tails**, **Knuckles**, **Shadow**, **Amy** y **Silver the Hedgehog**.

2 Samurai Shodown Anthology (Wii)

Siempre nos hemos inclinado por que las compañías realicen historias nuevas y no tanto se basen en su recurso de los refritos o revivir sus clásicos de antaño, sin embargo, cuando SNK nos pone un compendio de siete excelentes entregas de **Samurai Shodown**, la verdad nos quedamos sin habla, pues ese tipo de acciones escaseaban en las consolas de Nintendo; además, el sexto título aparece por primera vez en América. Gráficamente no hay cambios, es decir, se presentan tal cual los vimos en las Arcadias y no las versiones caseras, ganando así más puntos a su favor. Todos los personajes, movimientos y acciones juntas en un solo disco de Wii y con cientos de secretos por descubrir.

3 NASCAR Kart Racing (Wii)

En tercera posición y pisando fuerte el acelerador tenemos una nueva fórmula que nos presenta EA para su franquicia NASCAR. ¡Ahora lo intenso de las carreras llega a los *Go Karts*! De cierta forma se compara con **Mario Kart** por obvias razones, tanto el estilo fresco y relajado de las competencias, como la posibilidad de atrapar ítems especiales que te darán ventajas o desventajas a lo largo del circuito. Como punto a favor encontramos la diversidad de pilotos reales y escenarios fuera de lo común que te invitan a realizar todo tipo de desafíos con tus amigos o familiares. Quizá le falta diversidad de vehículos, así como una opción de juego en línea.

4 The House of the Dead: Overkill (Wii)

Sega no hace mucho nos puso dos juegos de **House of the Dead** en un disco, pero no era lo que esperábamos, sin embargo, no pasó mucho tiempo para que se pusieran las pilas y crearan una historia exclusiva para Wii, De hecho, ni siquiera apareció en Arcadias y es uno de los pocos títulos "Mature" para la consola de Nintendo, pues se incluye un concepto mucho más *gore* que en los anteriores, acción con mayor grado de intensidad y escenas que cumplen las exigencias de todos los jugadores que querían algo que no fuera tan simple o infantil. Claro, sin perder el estilo de juego tradicional de "rail shooter" y desplegando una historia de siete capítulos con gran derroche visual.

5 Coraline (Wii)

Coraline es la historia de una joven aventurera cuya familia se muda a un nuevo hogar, sitio que le traerá una serie de detalles curiosos cuando cruza una pequeña puerta que la transporta a una realidad alterna, donde sus padres son más divertidos y consentidores, pero empezarán a suceder cosas extrañas que te harán ver que hay que tener cuidado con lo que se sueña o quiere. Así, el juego toma los elementos del filme, llevándote por un mundo de fantasía perfectamente ambientado y gráficamente similar, para no perder detalle. Las animaciones son en realidad buenas y se cuenta con talento de voz original, así, será un excelente complemento para después de la función.

6 My World, My Way (Wii)

En un fantástico mundo donde todo puede pasar, la princesa **Elise** decide embarcarse en una cruzada por encontrar lo único que le hace falta: un novio… así es, pues desde su infancia se ha acostumbrado a tener todo al alcance de su mano, pero cuando cumple 15 años, decide organizar un evento tipo **Cenicienta**, en donde el futuro príncipe debe sostener una esfera. Para su sorpresa, el afortunado que atrapa su mirada no se trata de alguien de la realeza, sino de un chico sin títulos de nobleza cuya labor cotidiana es la aventura; así, ella decide cambiar su vestimenta, ponerse una armadura y ganar experiencia en la batalla, para posteriormente, ser digna de su "príncipe".

7 The Lord of the Rings: Conquest (Wii)

TLOTR: Conquest es una nueva faceta en las batallas de la Tierra Media. Durante tus misiones, puedes elegir el lado de los héroes o villanos, así serás tú quien decida el desenlace de la historia. Lógicamente, cada equipo (por así denominarlo) tendrá sus escuadrones de magos, guerreros, arqueros y demás personajes con ataques especiales. El juego cuenta con diferentes modalidades, ya sea la tradicional campaña que engloba la historia completa, o misiones alternas en escenas como Mines of Moria, pero si seleccionas Conquest, aquí se trata de elegir entre el bien o el mal y conquistar a tu oponente ganando control de todos los puntos de seguridad.

8 Guitar Hero On Tour Decades (Nintendo DS)

Lo de hoy son los títulos musicales y uno de los mayores exponentes en este territorio es la franquicia de **Guitar Hero** que ya está con la segunda entrega para el Nintendo DS. **On Tour Decades** viene a confirmar la excelente adaptación a portátil que logró Activision, agregando nuevas canciones extraídas de varias décadas de rock, con los mejores exponentes y siendo temas originales y no tanto *covers* como en ocasiones anteriores. Lo mejor de todo es que el Guitar Grip es compatible totalmente y puedes encontrar versiones del juego con o sin este accesorio (por si ya tienes el anterior); además, podrás jugar entre ambas versiones y expandir tu galería musical para competir en contra de tus amigos en los duelos de guitarras.

9 FIFA Soccer 09 All Play (Wii)

La popular franquicia de futbol sigue cosechando éxtitos en su edición 2009, logrando mejores resultados en Wii pues se incluye la modalidad **All Play**, que no es otra que una forma más amigable de juego, permitiendo opciones únicas que serán del gusto de tus amigos y familia, así como agregar minijuegos y un estilo caricaturesco que sale del concepto principal y será un descanso para cuando entres en los campeonatos tradicionales, con los equipos, uniformes, estadios e imágenes realistas del balompié. Siendo la segunda entrega para Wii, se han mejorado muchos aspectos del *gameplay*, permitiendo nuevas opciones de control para realizar jugadas increíbles.

10 Deadly Creatures (Wii)

¿Cansado de los típicos héroes o historias trilladas? ¿Refritos que no aportan nada al mundo de los videojuegos? Si es así y quieres un descanso para probar un título diferente, checa **Deadly Creatures**, un simulador de acción con criaturas mortales donde debes sobrevivir con los recursos que te dio la naturaleza. Ya sea que elijas un escorpión o una tarántula, tu objetivo será cruzar por múltiples escenarios como desiertos, túneles o enfrentar al depredador humano. El juego fue desarrollado por THQ y pretenden ofrecer algo sin igual, gráficamente se gana el mérito, pues los escenarios y personajes están claramente detallados. El punto malo sería que no aparecen muchos enemigos tanto en cantidad como en variedad.

Televisa VERDE

SeaWorld ADVENTURE PARKS

volaris

pintaméxico

Nosotros cuidamos, Tú cuidas el planeta que compartimos?

Dinos cómo.....y Gánate

un viaje al **Campamento** de SeaWorld de San Diego

¿Estás cursando de 1° a 3° de secundaria y eres niña?
¿Estás cursando del 4° a 6° de primaria y eres niño?
¿Te gustaría pasar 1 semana en el campamento de SeaWorld de San Diego, aprendiendo sobre los animales y conviviendo con otros niños?
¿Te gustaría viajar en avión con Volaris?
Si tu respuesta es: Si

¡ Nosotros te invitamos!

Lo único que tienes que hacer es:
Enviar al correo electrónico campamentos@prodigy.net.mx una composición, donde nos cuentes qué haces cada día para conservar y cuidar de nuestro planeta. Sé creativo y original, utiliza tu ingenio y no olvides ser cuidadoso en la redacción y ortografía, así como ten cuidado de incluir tus datos generales.

Bases y condiciones

- Composición de máximo 200 palabras en documento de word.
- Enviar al correo electrónico: campamentos@prodigy.net.mx
- Incluir tus datos: Nombre completo, edad, lugar y fecha, teléfono, correo electrónico, año que cursas y Nombre de tu Escuela.
- Vigencia y recepción del material hasta el 20 de abril del 2009.
- Se premiarán a las 8 composiciones más creativas y originales.
- Seis primeros lugares, un segundo y un tercer lugar.
- Los ganadores serán selecciones por Ejecutivos de SeaWorld.
- Los ganadores se darán a conocer el 30 de abril del 2009, por medio de la página web, por teléfono y correo electrónico.
- Todos los participantes y sus acompañantes (Papá, Mamá o tutor) deberán contar con pasaporte y Visa de USA vigentes.
- La fecha del viaje será asignada por SeaWorld de San Diego.
- Todos los ganadores deberán de viajar en la misma fecha.

Primer Lugar: Para las 6 composiciones más creativas y originales, ganando un viaje que incluye:
Avión viaje redondo para ti y un acompañante,
Una semana de campamento con hospedaje (niñas en campamento, niños y todos los acompañantes en hotel)

- Avión viaje redondo para ti y un acompañante,
- Una semana de campamento con hospedaje (niñas en campamento, niños y todos los acompañantes en hotel)
- Alimentos
- Actividades
- Traslados

Todo bajo la supervisión de instructores y maestros.

Segundo lugar: Un viaje para dos Adultos y dos niños a Orlando , Fl. incluye: Avión viaje redondo, 4 noches de hospedaje y visitas a los parques con traslado incluído (SeaWorld, Aquatica y Busch Gardens).

Tercer lugar: Un viaje para dos Adultos y dos niños a San Antonio, Tx. incluye: Avión viaje redondo, 2 noches de hospedaje y visita a SeaWorld con traslado.

Los premios no podrán ser canjeados por especie, ni dinero en efectivo, ya que no tienen ningún valor comercial. Toda la información pertinente la podrás encontrar en www.televisaverde.com.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (PROFECO) mediante escrito con fecha 23 de enero de 2009. Para mayor información llama al (55) 5535 - 5684 (Cualquier incumplimiento repórtalo a la PROFECO).

Log@in

Por Toño Rodríguez

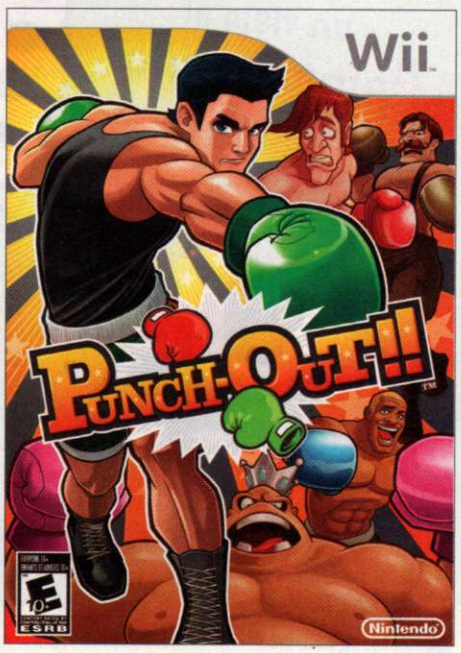
¡Felicidades a todos los que son o se sienten niños! Ya estamos de regreso en una edición más de Club Nintendo. Para este número tenemos varias noticias interesantes de títulos por salir para Wii y Nintendo DS, y también la fecha de lanzamiento del Nintendo DSi en el Continente Americano. Iniciemos con la información y te recuerdo que cualquier comentario, duda o sugerencia la puedes enviar a la siguiente dirección: lognin@clubnintendomx.com

New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat

Así es, Nintendo anunció en su página de prensa la salida de este título inicialmente lanzado en el Nintendo GameCube para el día 4 de mayo. Este título se suma a la lista de juegos que llegarán al Wii con el nuevo modo de juego denominado "New Play Control"; recordemos que este juego del peludo **Donkey Kong** utiliza los Bongos Controller en el GCN. Para esta adaptación al Wii, el Wiimote y Nunchuck serán los que reemplacen a los bongós en una adaptación sensacional que nos brindará geniales momentos frente al televisor.

¡Little Mac regresa al Wii de Nintendo!

El clásico del boxeo **Punch-Out!!** vuelve tras 15 años, pero no creas que es una adaptación del pasado, no, esta nueva entrega tiene nuevos gráficos y mejoras que lo harán todo un lanzamiento. Si no te tocaron los juegos de los años ochenta, tal vez no sepas lo que representa este título para los de la vieja escuela; nombres como **Glass Joe**, **King Hippo** y el entrenador **Doc Louis** son personajes memorables. Pero esto no significa que no te puedas adentrar en **Punch-Out!!**; conoce este título con la ventaja de los controles de Wii y verás qué divertido.



Un título excepcional para el modo de juego de nuestro Wii.

Fechas de próximos lanzamientos de Nintendo para Wii y NDS

Excitebots: Trick Racing - Abril 20
New Play Control! **Donkey Kong Jungle Beat** - Mayo 4
Punch-Out!! - Mayo 18

Rhythm Heaven - Abril 5
Personal Trainer: Walking - Mayo 25
The Legendary Starfy - Junio 8

El Nintendo DSi llegará de inicio en dos colores

Ya es un hecho la salida de la nueva versión del portátil de doble pantalla de Nintendo, la fecha de salida será para el 5 de abril (ya sólo unos día más) y los colores disponibles serán el negro y azul. Con esto termina la espera del sistema en nuestro continente, ya que el Nintendo DSi apareció en Japón desde finales del año pasado. Seguramente ya conoces las características de esta consola, si aún no, checa la sección Extra, ahí tenemos más detalles de este lanzamiento.

El sistema luce muy bien en azul.

Detalles de Sands of Destruction, un RPG interesante en camino

Yoichi Shimosato, productor del juego, ha comentado que el equipo de trabajo está ansioso por mostrar el mundo y la experiencia de juego que este título ofrecerá en su aparición en América. La acción, historia, numerosos personajes y una atmósfera artística complementarán la intensa batalla RPG del juego.

Sands of Destruction utiliza las dos pantallas en las batallas y en los enfrentamientos con los jefes superiores, además, conforme uno vaya avanzando en el juego, podremos editar los comandos de cada uno de los diferentes personajes.

También llega al Wii

Sega ha dado a conocer que la serie **Virtua Tennis 2009** estará disponible en nuestra consola casera en mayo. Roger Federer, Rafael Nadal, Maria Sharapova y Venus Williams son parte del *roster* incluido en el juego. Todo pinta para un buen título del deporte blanco.

Virtua Tennis debuta en el Wii, y el modo de juego luce excelente.

Tiger Woods PGA TOUR 10 será compatible con el Wii MotinoPlus

Electronic Arts, con oficinas en Redwood City, California, ha dado a conocer sus próximas apuestas deportivas para el Wii, entre ellas destaca la reaparición del mejor golfista del mundo Tiger Woods. Lo interesante de este anuncio es que EA ha desarrollado este título con la ventaja de la compatibilidad con el nuevo accesorio que se conectará en el Wiimote y que nos permitirá tener un *swing* más realista a comparación de los títulos anteriores de la serie. La fecha de salida del juego es el 24 de junio del presente año. Aunque en México no es tan popular el golf (debería de serlo teniendo a la mejor jugadora del mundo), este tipo de juegos no deberían pasar inadvertidos ya que acercan más la simulación a la realidad.

esmas móvil

#1 en México

¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales

	CLAVE
¡Si me dijo el señor Javier, contesta el teléfono o cuello!.....	CHINO
Disculpe bella dama tiene una llamada.....	DAMA1
Disculpe bella dama le habla su novio.....	DAMA2
Disculpe tiene una llamada del gobier.....	SENOR1
Disculpe mi señor tiene una llamada.....	SENOR2
Disculpe mi señor es hora de levantarse.....	DESPERTADOR1
Disculpe señor aunque esté crudo tiene que ir a trabajar.....	DESPERTADOR2
Disculpe mi señor le habla su vieja.....	VIEJA
Ya, ya, contesta braja nacia.....	NECIA
¿Quién se atreve a llamar en horarios fuera del trabajo?....	HORARIOS
¿Qué estás haciendo, compla?.....	CHACHALACA

Sonidos Cachondos

Contéstame soyyy... preciosa..... GALAN
Mmm shh.... sh mmm..... ORGASMO1

Instrucciones para descargar SONIDO:
Envía CN REAL +"clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL GALAN

Costo $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

Tips

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?
Sólo envía CN NIN al 61111

Costo por mensaje: $6 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Imáegenes

Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Combos

Tono + Imagen

Por qué te conocí
Los Temerarios
Clave
CONOCI

Jamás
Kalimba
Clave
JAMAS2

No te quiero nada
Ha-ash
Clave
NADA2

Abrazar la vida
Luis Fonsi
Clave
ABRAZAR

Inolvidable
Reik
Clave
INOLVIDABLE

Mi alma reclama
Los Temerarios
Clave
RECLAMA

Bésame bonito
Iskander
Clave
BESAME2

1000 oceans
Tokio Hotel
Clave
OCEANS

A labio dulce
Iskander
Clave
LABIO

Be the one
The ting tings
Clave
THEONE

Te quiero te amo
Grupo Pesado
Clave
QUIERO

One, Two, Three , go
Belanova
Clave
ONETWO

Instrucciones para descargar el combo:
Como bajar combos: Envía **CN COMBO + "clave"** al **91111** Ejemplo: **CN COMBO THEONE**

Precio por COMBO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Juegos Exclusivos

AMERICA

TIGRES

CHIVAS

Instrucciones para descargar el juego:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO CHIVAS

Precio por JUEGO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Juegos

Como bajar juegos: Envía **CN JUEGO** + **"clave"** al **91111** Ejemplo: **CN JUEGO TRES**

Precio por imagen: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Tonos

Monofónicos y polifónicos

Clásicos de siempre

Canción / Artista	Clave
Alcanzar una estrella / Mariana Garza	ALCANZAR
Amor de papel / Sentidos Opuestos	PAPEL
Amores de barra / Ella Baila Sola	BARRA
Autos, moda y rock & roll / Fandango	AUTOS
¡Ay Amor! / Flans	AYAMOR
Besos de ceniza / Timbiriche	BESOS2
Cómo te va mi amor / Pandora	TEVA
Corazón salvaje / Mijares	CORAZON
Déjame llorar / Ricardo Montaner	LLORAR3
Dos mujeres un camino / Laura León	CAMINO
Fuego en el fuego / Eros Ramazzotti	ENELFUEGO
Hoy no me puedo levantar / Mecano	LEVANTAR
Amiga mía / Alejandro Sanz	AMIGA
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Devuélveme la vida / Antonio Orozco y Malu	DEVUELVEME
Dispárame / Laura Pausini	DISPARA
Malo / Bebé	MALO

Exitos en Inglés

Canción / Artista	Clave
7 things / Miley Cirus	THINGS
American Boy / Estelle ft. Kanye West	AMERICAN1
Apologyze / Timbaland ft. OneRepublic	APOLOGYZE
Away / Enrique Iglesias	AWAY1
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Bleedin Love / Leona Lewis	BLEEDING
I'm Yours / Jason Mraz	YOURS
Disturbia / Rihanna	DISTURBIA
DVNO / Justice	DVNO
It's all right / Ricky Martin feat M.Pokora	AL
Love Today / Myka	TODAY
Ready for the floor / Hot Chip	READY
I kissed a girl / Katy Perry	KISSED
Hey there Delilah / Plain White T's	DELILAH
4 Minutes / Madonna	4MINUTES

Exitos en español

Canción / Artista	Clave
No tengo dinero / Masappan	DINERO
Pruebamelo / Gloria Trevi	PRUEBAMELO
Inolvidable / Reik	INOLVIDABLE2
Algún día / Julieta Venegas	ALGUNDIA
Jaleo / Ricky Martin	JALEO
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO2
Arde el cielo / Maná	ARDE
Quédate conmigo / Patricia Manterola	QUEDATE1
Enamorada / Miranda	ENAMORADA
No me doy por vencido / Luis Fonsi	PORVENCIDO
Vidas paralelas / Ximena Sariñana	VIDAS
Entre tus jardines / Jaguares	JARDINES
¿Dónde estas corazón? / Enrique Iglesias	DONDEESTAS
Blanca Navidad / Luis Miguel	BLANCA
Gotas de agua dulce / Juanes	GOTAS
Nada es igual / Kudai	NADA3
10 para las 10 / Playa Limbo	PARALAS10
ADO / Manuel Mijares	ADO

Top 5

Canción / Artista	Clave
Paso el tiempo / Belanova	TIEMPO2
I know / Drake Bell	IKNOW
Y que quede claro / La Arrolladora Banda el Limón	CLARO
No me dejes de amar / La Apuesta	NO ME DEJES
One, two three Go! / Belanova	ONETWO

Pura Banda

Canción / Artista	Clave
El bombón asesino / Ninel Conde	BOMBON2
Ahora que no estás / Osé	AHORAS
Aire / José Merce	AIRE2
Aliado del tiempo / Mariano Barba	ALIADO
Amor mío / K Paz de la Sierra	AMORMIO2
Antes de que te vayas / Marco Antonio Solís	ANTES1
Aquí / Leonel García	AQUI1
Así es la vida / Mairene	VIDA
Canalla / Sonora de Margarita	CANALLA
Como me duele / Valentín Elizalde	DUELE4
Cómo olvidar / Bryndis	OLVIDAR2
El hombre de negro / Huracanes del Norte	HOMBRE1

Reggaeton

Canción / Artista	Clave
Sexy Movimiento / Wisin & Yandel	MOVIMIENTO
Ahora es / Wisin y Yandel	ES
Amor dime / Nigga	AMOR2
Anda sola / Don Omar	ANDA
Corazones / Daddy Yankee	CORAZONES
Dale don dale / Don Omar	DALE
Los infieles / Aventura	INFIELES
Mis ojos lloran por ti / Big Boy	LLORAN1
No, no, no / Thalia ft. Aventura	NONO
Not too much / Don Omar ft. Zion	MUCH
Pam Pam / Wisin y Yandel	PAMPAM
Perdóname / La Factoría	PERDONAME3

Salsa/Merengue/Mambo

Canción / Artista	Clave
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Almohada / Everardo	ALMOHADA
Amar y querer / Lorena	QUERER
Así fue / Cipriano	ASIFUE
Azul / Mairene	AZUL
Bachata rosa / Juan Luis Guerra	BACHATA
El noa noa / Varios	NOANOA
Hawaii Bombay / Maya	BOMBAY
Mírame a los ojos / Mairene	OJOS2
Ojalá que llueva café / Juan Luis Guerra	OJALA
Tu cárcel / Francisco	CARCEL

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO	POLIFÓNICO
envía CN MONO	envía CN POLI
+ "la clave de la canción"	+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"	al 31111
al 31111	Ej: CN CLARO OTHER
Ej: CN MONO CLARO NOKIA	

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

18+

esmas móvil

En esta ocasión las sorpresas llegaron de parte de la antigua consola de Sega, nos referimos al Master System. Podremos disfrutar de dos grandes juegos de su extenso catálogo, ambos llenos de acción y planteando un reto que incluso ahora pondrá a prueba tu habilidad.

Wonder Boy in Monster Land

Master System (1988)
Wii Points: 500

UNA ESPERADA SECUELA PARA LA CONSOLA VIRTUAL

Hace unos meses, el primer juego de **Wonder Boy** llegó a la Consola Virutal y ahora ya tenemos disponible la secuela que nos llevará a un plano diferente, pues se dejan atrás las hazañas prehistóricas para colocarnos en un ambiente medieval. Ahora tendrás diferentes armas que podrás mejorar siempre y cuando juntes monedas, similar a como lo haces en los juegos RPG, pero de forma más sencilla y menos demandante.

Tu nueva misión te llevará a través de 12 extensos niveles repletos de diferentes peligros que, aunque no se trata de un juego particularmente difícil de terminar, sí necesitarás de cierta habilidad para terminar los escenarios satisfactoriamente. Tal como ocurre en los títulos de aventura, al final de cada nivel debes enfrentar a un enemigo de mayor poder, pero no te preocupes, generalmente tienen estrategias definidas que te harán más sencillo tu camino a la victoria, de hecho, como detalle curioso, algunos jefes de escena te harán preguntas y si las respondes correctamente, quedarán a tu merced. Gráficamente luce muy bien para tener más de 20 años y la animación es fluida, además de ofrecer una grata calidad en *gameplay* que fue renovada ante su predecesor.

¡WONDER LAND NECESITA UN GRAN HÉROE!

Después de la derrota del malvado rey, el reino de Wonder Land se convirtió en un paraíso… por un tiempo. La paz se rompió cuando un feroz dragón con aliento de fuego atacó el pacífico lugar sin previo aviso, apoderándose de Wonder Land con un enjambre del mal y su horda de monstruosos secuaces, convirtiendo a la pacífica tierra en un paraje completamente caótico conocido como Monster Land. Sin la capacidad suficiente para enfrentar al ejército opresor, ahora los aldeanos han volteado la mirada y puesto sus esperanzas en **Wonder Boy**. Consciente de él, es la última esperanza de Wonder Land; **Wonder Boy** se prepara para embarcarse en una nueva y arriesgada aventura para liberar a la ciudad de los monstruos y derrotar al "invencible" dragón malévolo. Para enfrentar a estos poderosos rivales, no sólo necesitarás de fuerza y voluntad, sino también de una amplia gama de hechizos y armas que te ayudarán mientras cruzas por las peligrosas tierras o misteriosos calabozos repletos de enemigos que no se tentarán el corazón para frustrar tu aventura.

OPCIONES ADICIONALES

Muchos habíamos comentado que sería excelente que los licenciatarios agregaran detalles adicionales a los juegos que suben a la Consola Virtual, con el fin de ofrecer un elemento adicional o nuevo para quienes ya los habíamos jugado. Algunos lo han hecho, como Nintendo con **Pokémon Snap**, que añadía la opción para compartir tus fotos vía Wi-Fi, pero realmente son pocos. Ahora, Sega lo retoma con **Wonder Boy in Wonder Land**, pues si presionas el botón (-), se activa un menú especial con dos opciones. En la primera puedes intercambiar las funciones del botón 1 y 2, mientras que la segunda te permite encender un sintetizador FM, el cual mejora la calidad de audio. En su tiempo, el sintetizador se vendía originalmente como un accesorio en Japón, mientras que el Master System (americano) ya lo incluía, así que es un detalle curioso que se agradece por su valor histórico.

Seguramente muchos de nosotros no tuvimos la oportunidad de jugar estos clásicos, ya sea por la fecha de salida o porque se lanzaron para Sega y, lógicamente, éramos fans de Nintendo. Sin embargo, es agradable saber que ambas compañías están dando su mejor esfuerzo para ofrecernos los mejores títulos actuales y del pasado (a través de la Consola Virtual).

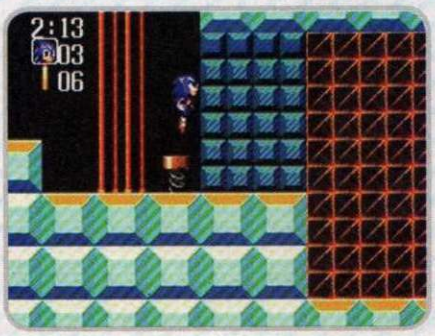
En conclusión, **Wonder Boy in Monster Land** es un gran título para que te diviertas con tu familia y amigos, no requiere mucho reto, pero no por ello se torna aburrido, al contrario, te da la facilidad de encontrar movimientos y estrategias especiales para que le saques todo el provecho a tu juego. Muy recomendable.

Sonic Chaos

Master System (1993)
Wii Points: 500

AYUDA A SONIC A REPARAR EL CAOS DEL DR. EGGMAN

Nuevamente el puercoespín azul se coloca como uno de los candidatos más solicitados para las descargas en la Consola Virutal con este título diseñado originalmente para el Sega Master System. Él, junto con su inseparable amigo **Tails**, tendrán que resolver el nuevo misterio que tiene como protagonista al malvado **Dr. Eggman**. Al iniciar el juego, tienes la oportunidad de elegir al héroe con el que quieres completar la escena e ir en busca de las Chaos Emeralds que robó tu archienemigo y con las cuales pretende crear armas nucleares que pondrían en peligro al mundo entero.



El problema es que las esmeraldas restantes no tienen el suficiente poder para mantenerse en balance, creando así un punto de entrada a un universo paralelo. Al mismo tiempo, South Land (hogar de **Sonic** y sus aliados) se va hundiendo paulatinamente en el océano y sólo tú puedes evitar que esta tragedia se vuelva aún peor. El estilo de juego se conserva como en los títulos principales de la saga, teniendo a la velocidad como tu aliada y múltiples escenarios con caminos que parecerían extraídos de montañas rusas, con cientos de pendientes, círculos y plataformas que pondrán fuego en tus zapatos mientras recolectas los anillos dorados. Cabe destacar que cada personaje tiene habilidades diferentes y otras tantas comunes que harán dinámico tu trayecto por las misiones, así, si eliges a **Sonic** tendrás como carta fuerte los *Strike Dashes* y *Super-Peel Outs*, mientras que **Tails** gana terreno con el *Spin Dash* o usando su cola para volar como si fuera un helicóptero.

CONQUISTA CADA MISIÓN

Durante tu travesía, cruzarás cinco misiones diferentes que, a su vez, se dividen en tres etapas en las cuales debes cursar un camino repleto de giros a altas velocidades y cuidándote de los enemigos para luego llegar. Por supuesto, dependiendo de qué personaje elijas serán las actividades que debas realizar al final de cada misión, es decir, con **Sonic** habrá la posibilidad que corras en busca de 100 anillos o que hagas girar un panel para ganar la codiciada esmeralda; en cambio, **Tales** debe ir por el panel directamente. Por supuesto, también encontrarás jefes de escenario listos para darte una gran batalla.

CONOCE A TU ENEMIGO

Parecido a **Mario Bros.**, **Sonic** debe brincar sobre sus oponentes para deshacerse de ellos, pero a diferencia del plomero, él los manda de regreso a casa al girar en forma de esfera, utilizando sus picos como arma principal; **Tales** también tiene su propia técnica igual de letal. Los rivales a vencer serán el ejército del **Dr. Eggman**, formado por cientos de **Badniks** (robots creados por el **Eggman**). Trata de esquivarlos o golpearlos directamente porque si te atrapan, te quitarán los anillos que hayas recolectado durante el nivel; recuerda que estos objetos serán como tu energía y si los pierdes todos… tendrás que comenzar de nuevo.

RESOLVIENDO EL CAOS

Realmente se trata de una gran aventura de **Sonic**, tiene todo lo necesario para satisfacer las exigencias de los fans y mejor aún, es todo un clásico que llega a la Consola Virtual a un costo razonable, aunque no se trata de la primera vez que llega a Nintendo, ya que en el GameCube apareció como un "secreto" que descubrías al reunir sesenta emblemas.

Con esto cerramos la sección de la Consola Virtual. En esta ocasión fueron dos grandes clásicos del Master System de Sega y esperemos que no sean los últimos, pues ese sistema, aunque no muy popular, sí tuvo grandes exponentes. No te pierdas nuestra próxima edición con más descargas para tu Wii.

SONIC™ and the Black Knight

Los juegos de Sonic para Wii han marcado una clara y abismal diferencia con los que han aparecido para otras consolas en esta generación; han otorgado al erizo azul la posibilidad de arribar realmente a la nueva generación, por lo que el Sonic Team ha decidido recompensar a los usuarios de la plataforma casera de Nintendo, mediante un juego en exclusiva de este personaje: Sonic and the Black Knight, un título que gracias a todas sus características, podría convertirse en un clásico de la compañía y en el mejor del erizo en tercera dimensión.

GAMEPLAY ★★½ | GRÁFICOS ★★½ | SONIDO ★★½ | DIFICULTAD ★★½ | HISTORIA ★★

RANKING CN 8.0

La esperanza de todo un reino está en tus manos

Una clara evolución

Pese a su gran historial, **Sonic** ha tenido problemas a recientes fechas para adaptarse a las nuevas tendencias en 3D, de hecho, creemos que sus mejores apariciones las ha conseguido en el plano tradicional, sin embargo, en Wii, Sega ha encontrado el camino para dar a su personaje emblema lo que siempre ha necesitado; libertad. El sistema de control es sensacional, se juega de maravilla, pero otro aspecto que se debe resaltar y colocar al mismo nivel es la historia, que se sale de todo lo que se había establecido en la saga.

El argumento nos remonta a un mundo paralelo, una tierra desconocida que ha sido gobernada durante años por el **Rey Arturo** (personaje de la literatura universal), sólo que de la noche a la mañana, ha cambiado totalmente su manera de dirigirse al pueblo, al grado de que los maltrata y priva de muchos privilegios que antes tenían.

La historia que **Sonic** vivirá en este juego será de las mejores que se hayan visto en la serie.

A pesar de su aspecto, todos los enemigos a los que te enfrentes tienen un punto débil.

Compañía: **SEGA**
Desarrollador: **Sonic Team**
Categoría: **Acción - Aventura**

Después de analizar varias opciones, **Merlina**, una de las más desconcertadas por el cambio de su gobernante, concluye que la única opción de regresar la paz a sus vidas es pidiendo ayuda a un guerrero legendario, a **Sonic**; por lo que se dan a la tarea de llevarlo a Camelot y explicarle la situación. Obviamente nuestro azul héroe no se niega, al contrario se muestra emocionado por ayudarlos, para lo cual le otorgan una espada con la que deberá combatir a sus enemigos y descubrir que hay detrás del cambio que tuvo el **Rey Arturo** con todo su reino, ya que todo parece indicar qué una fuerza maligna es la responsable.

El caballero azul...

Debemos reconocer el gran empeño que han puesto en ofrecernos algo diferente en la historia, realmente se disfruta la manera en que ésta es relatada a lo largo de la aventura, pero ahora pasemos al apartado jugable, el cual ha sido totalmente reestructurado. Vamos a utilizar el Wiimote y el Nunchuk para realizar todas las acciones; con el *stick* nos desplazaremos de un lugar a otro, ya sea para explorarlo o para tener una mejor ubicación durante las batallas.

El Wiimote, como seguramente ya te estás imaginando, servirá para representar la espada que Sonic llevará; lo bueno de este elemento, es que no se moverá sin un sentido en particular con sólo agitar el mando, no, aquí tú vas a indicar la dirección y fuerza de los embates, lo que sirve demasiado en los momentos que te encuentras rodeado y requieres ataques rápidos para poder avanzar.

Con un par de movimientos de muñeca dejas fuera de combate a tus primeros enemigos, pero al avanzar te encontrarás con varios que usan una espada para atacar. En esos momentos es donde el juego se pone más divertido, ya que debes bloquear sus embates y contraatacar.

La clave de la victoria se encuentra en lo bien que controles tu espada para eliminar a varios enemigos con menos golpes.

Los cambios de un gran personaje

Un pequeño recorrido por la historia de Sonic

© 1991 SEGA

1. El erizo más famoso de los videojuegos fue creado en 1991 por Yuji Naka, actual miembro del Sonic Team. Fue tanta su fama que se convirtió en la mascota de la compañía, sustituyendo a **Alex Kid**.

2. Durante la década pasada fue partícipe de la competencia que existía entre Sega y Nintendo en el mercado de las consolas caseras, sin embargo, nunca pudo superar los juegos del plomero.

3. El enemigo principal de **Sonic** ha sido el **Dr. Robotnik** (también conocido como **Eggman**), a quien ha sido difícil de vencer, al grado de que ha necesitado la ayuda de otros personajes como **Tails** o **Knuckles**.

4. En el 2002, después del cambio de giro de Sega, debutó en las consolas de Nintendo mediante **Sonic Advance**, un título para GBA bastante divertido. Seis años después, lo veríamos por fin combatiendo contra Mario en **Super Smash Bros. Brawl.**

SONIC STORYBOOK SERIES

Completando la Mesa Redonda

Es toda una costumbre que en los juegos de **Sonic**, se vea acompañado por otros personajes famosos de este universo, y en **Black Knight** no va a ser la excepción, podremos ver en acción a **Shadow, Knuckles**, incluso hasta a **Amy Rose**, pero ¿qué rol jugarán? ¿serán amigos o enemigos? eso te toca descubrirlo a ti, pero te aseguramos que quedarás sorprendido con sus apariciones en momentos cruciales.

Hablemos un poco del entorno; desde su llegada a los 128 *bits*, **Sonic** ha recorrido escenarios en 3D pero con carriles que limitan su movimiento a un plano en dos dimensiones, lo que de cierta forma impedía que se explotaran al máximo las habilidades del erizo, pero esta situación ha quedado en el pasado. Por momentos deberás detener tus recorridos a toda velocidad para decidir qué ruta vas a seguir o buscar algún ítem que te pueda ayudar a continuar; en pocas palabras, se ha logrado un equilibrio perfecto entre la exploración y la acción que es digno de alabarse, ya que en ningún momento se siente alguna interrupción en la historia que vivimos dentro de este título.

Un nuevo camino por seguir

Consideramos que hasta ahora, **Sonic and the Black Knight** es la mejor aventura del erizo en Wii, ya que han sabido darle un toque de estrategia y exploración único del que carecían las entregas anteriores, sin mencionar que la adaptación de la historia es muy buena. Para esta primera mitad del año las opciones que encontramos para aumentar la colección de nuestra consola son bastante amplias, pero de entre todas, este nuevo título de Sega se postula para ser una de las revelaciones.

Los expertos comentan

Master

Después de haber disfrutado del excelente **Sonic Rush** en NDS, hacía falta que en las consolas caseras tuviéramos una obra de igual magnitud, la cual aparece bajo el nombre de **Sonic and the Black Knight**. Desde los primeros niveles encontrarás retos interesantes, que te obligan a pensar de manera rápida tus movimientos, los cuales son perfectamente interpretados por el Wiimote. No veo realmente algún punto en contra, es la evolución que se esperaba desde hace años, por fortuna para el personaje, llegó en el momento donde más lo necesitaba.

Crow

Aunque sigue bajo el mismo concepto de correr altas velocidades, ahora se le ha agregado una historia diferente que involucra espadas, inédito en la franquicia. Se nota que desde **Secret Rings**, **Sonic** ha evolucionado en su *gameplay*, se proyecta como una opción viable para todo tipo de jugadores que gusten de acción constante y buenos gráficos. **En Black Knight**, veremos a muchos de los personajes clásicos de la serie, incluyendo a **Shadow** y **Tails**. Estoy seguro que por lo menos, al jugarlo se mantendrán entretenidos por un buen rato.

Panteón

Tal parece que la competencia por ver quién lanza más juegos entre el plomero y el erizo azul sigue con la misma fuerza que antes... o más bien, con una mayor intensidad. Para ser sinceros, ninguno de los títulos de **Sonic** es malo en realidad, pero tampoco podría considerarlos a todos como excelentes; en particular, los encuentro demasiado similares entre sí, con una que otra variante. En el caso de **Black Knight**, lo más interesante es que los retos son mayores que en entregas anteriores y obviamente, hay mejoría en cuanto a gráficos se refiere.

Otros caballeros famosos (además del Rey Arturo)

No todos usan espada, pero defienden sus ideales

Don Quijote de la Mancha

En esta famosa novela escrita por Miguel de Cervantes Saavedra, se da vida al famoso "Caballero de la triste figura", el Don Quijote de la Mancha, un habitante de un pequeño poblado cuya afición más grande es la de leer libros con historias de caballeros. Su verdadero nombre es Alonso Quijano, quien después de miles de páginas leídas, pierde la noción de la realidad.

Saint Seiya

No podíamos dejar de mencionar al Caballero de Pegaso, protagonista de la serie **Saint Seiya**, la cual conocemos en México como "Caballeros del Zodiaco" desde hace más de 15 años. El tuvo que pelear por su armadura desde muy temprana edad, perdiendo ratos de convivencia con sus amigos y su hermana, sin embargo, para los últimos capítulos de la serie, se convierte en uno de los Caballeros más fuertes del planeta, gracias a que logra despertar el séptimo sentido.

PREVIO

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

NINTENDO DS

Rocktar Games

Hace casi un año, durante el E3, en la conferencia de Nintendo se dio una noticia que absolutamente nadie se esperaba: Rockstar estaba trabajando en un juego para Nintendo DS; el cual se trataba de **Grand Theft Auto: Chinatown Wars**. Lo anterior fue la buena noticia; la mala fue que no se mostraron imágenes ni videos en los que se pudiera apreciar el aspecto del que llevaría el proyecto. Desde ese momento han circulado decenas de rumores acerca de su desarrollo, pero es hasta ahora cuando podemos hablar por fin de su argumento y del *gameplay*, que apuntan a llevar a **GTA** por fin a la siguiente generación.

Cuando te encuentres en medio de un tiroteo, busca un lugar donde puedas esconderte, como detrás de un auto.

Evita crear problemas cuando tengas a la policía muy cerca de ti, pues es difícil escapar de ellos.

Salvar al mundo no es el objetivo de todos...

Los **GTA** se han caracterizado por sus historias criminales, en las que por raro que parezca, no combates la injusticia, sino que representas a la mafia de los bajos barrios. Partiendo de lo anterior, tenemos que en **Chinatown Wars**, tomas el papel de un joven miembro de una organización oriental que por años ha llevado el control de las calles, sin embargo, desde la muerte de su líder ya nada ha sido igual, los conflictos de intereses entre las distintas organizaciones delictivas han generado un gran caos; es en este punto donde entras tú, debes hacer todo lo posible por ayudar a los tuyos... aunque no por completo.

La trama es compleja, deja entrever que no siempre estarás de acuerdo con lo que se te ordene, buscando lograr ante todo tus propios objetivos, ¿Cuáles son éstos? simplemente obtener el poder, ser reconocido y temido por toda la ciudad.

Antes de comenzar el juego, se te mostrarán algunos cinemas con los que comprenderás mejor la historia de la ciudad.

Gobierna las calles

La monotonía era sinónimo en esta saga, nunca había cambios verdaderamente notables, pero ahora en el Nintendo DS por fin podremos apreciar una evolución, no una gráfica, pero sí en un apartado mucho más importante, el del *gameplay*. Esperemos que esto sólo sea el preámbulo al anuncio de una versión para Wii, que usando todo el potencial del Wiimote, se convertiría en un éxito inmediato.

Una ciudad enorme para llevar

Las últimas versiones de **GTA** dejan ver una ciudad en toda la extensión de la palabra, con gente por las calles, lugares para divertirte, tráfico por las avenidas, bueno, pareciera estar realmente viva; obviamente que trasladar esta acción a Nintendo DS sería el primer reto que el equipo de desarrollo debería afrontar, ya que la capacidad del sistema no permitiría el mismo nivel de realismo, pero por fortuna, lo han resuelto de una manera bastante inteligente, usando una perspectiva de 3/4 que permite no sólo apreciar todo lo que ocurra en pantalla, sino además que en esta se desplieguen las estructuras como edificios o autos totalmente en 3D.

La clave para que este juego logre marcar un parteaguas en la serie, es utilizando las bondades de las pantallas para permitirnos una interacción total, con la acción, situación que parece ser sí ocurrirá. En momentos claves, como el robo de autos o los tiroteos con la ley, tu *sytlus* será la mejor herramienta para salir adelante; con él deberás marcar algunas secuencias rítmicas o hasta resolver pequeños acertijos, que sin duda mejoran la experiencia del juego.

Todo suena de maravilla, pero una de las opciones que más ha llamado la atención es la que permite el uso de Wi-Fi; parece que se tratará de una comunidad *online* de **GTA** donde compartirás ciertos datos además de presumir tus logros; lo único que no se ha confirmado aún, es si existirá una modalidad de batalla, pero bueno, dentro de poco tendremos una respuesta, por lo pronto mantente penditente, ya que próximamente te ofreceremos más detalles de este polémico título.

Gracias a la pantalla táctil se ha mejorado bastante el *gameplay* que tenía esta serie en otras versiones.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Square Enix

Wii

NINTENDO DS

A finales del año 2003, se terminó una de los distanciamientos entre compañías más grandes que haya tenido el medio, ya que por fin, después de varios años en los que Square había dejado de programar para Nintendo, volvía por la puerta grande con una de sus franquicias insignia, nos referimos a un **Final Fantasy** para Nintendo GameCube, al que subtitularon **Crystal Chronicles**. Desde ese momento hemos visto increíbles juegos nuevos y *remakes* de parte de Square para todas las consolas de la Gran N, pero pocos han levantado tanto revuelo como **Final Fantasy: Crystal Chronicles: Echoes of Time** para Nintendo DS y Wii.

Los efectos gráficos en ambas versiones son excelentes, sobre todo en las magias.

Antes de entrar a una batalla revisa muy bien el estado de tus personajes.

El nacimiento de un nuevo héroe... tú

Dentro del juego, vas a representar a un joven que después de algunas celebraciones por su cumpleaños, se ve envuelto en un nuevo reto en su vida, curar a una pequeña niña que ha caído enferma víctima de un extraño padecimiento que está relacionado con unos cristales mágicos, las cuales como ya debes estar imaginando, tendrás que encontrar a como dé lugar para así conseguir la cura que necesita la chica de nombre **Eryll**.

Parece simple de entrada, pero lo cierto es que la trama está muy bien trabajada, sobre todo en cuanto al rol de los personajes secundarios, ya que no estarán simplemente como un adorno en tu equipo, sino que contarán con un trasfondo, objetivos individuales que querrán cumplir en todo momento.

A los enemigos fuertes atácalos de entrada con los hechizos más poderosos que tengas.

Como es una tradición en la serie, cada personaje tendrá una historia especial.

Dos caminos distintos, un mismo final

El mayor atractivo del juego es que en ambas versiones ocurren los mismos hechos, lo que ha permitido a Square implementar un sistema mediante el cual los jugadores de NDS y Wii podrán interactuar ya sea en red local o vía Wi-Fi. Por ejemplo, si tú tienes un archivo con tus amigos, no será necesario que esperes hasta que se reúnan para continuarlo, podrán hacerlo cada uno desde su hogar siempre y cuando cuenten con un acceso inalámbrico a Internet. Otra modalidad que al parecer también incluirá, aunque de momento no se haya confirmado, podría ser una que te permita seguir la historia que previamente has salvado en Wii en tu Nintendo DS, lo cual sería extraordinario.

En cada una de las plataformas, se aprovechará su novedosa interfaz para lograr una experiencia más agradable, en la que no pierdas tiempo al entrar en menús; sólo deberás tocar o señalar para indicar un movimiento. Técnicamente hablando, los gráficos no son de lo mejor que hemos visto, sobre todo en Wii, pero tomando en cuenta el concepto alrededor de su diseño, se pasa por alto. En donde se ha alcanzado un nivel extraordinario es en la música, de hecho, en la versión japonesa se puede disfrutar de un tema bellamente cantado, esperemos que para América se haga algo similar.

Durante la batalla comunícate con tus amigos para decidir una mejor estrategia,

La serie **Final Fantasy** ha sido duramente criticada en los últimos años debido a la carencia de nuevos elementos en sus secuelas de la línea principal (sobre todo en el sistema de juego por turnos que lleva años sin una verdadera innovación), sin embargo, debemos mencionar que en el universo alterno de **Crystal Chronicles**, han sabido refrescar su *gameplay*, volviéndolo atractivo y apto para todo público; no sería raro que en unos años viéramos algunos de los añadidos creados para esta saga como cimientos de una nueva entrega en la saga numerada, pero bueno, por el momento lo mejor que podemos hacer es esperar la salida de estos grandes juegos.

Rhythm Heaven

Nintendo

NINTENDO DS.

Siempre hemos mencionado que Nintendo es la compañía que más busca innovar en sus productos; ofrecer nuevas experiencias a sus seguidores, y el siguiente título lo confirma por completo, se trata de **Rhythm Heaven**, un juego de ritmos bastante peculiar, que está por aparecer en nuestro continente tras varios meses de especulaciones. No ha hecho tanto ruido como otras series famosas, pero te aseguramos que al igual que Elite Beat Agents, es una maravilla.

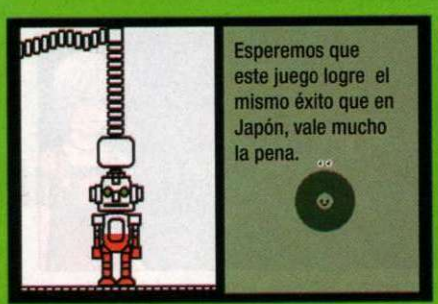
A pesar de que las animaciones son sumamente simples, los minijuegos que representan lo compensan con su originalidad.

Uno, dos, tres ¡ahora!

Las situaciones que te presentarán serán desde comunes hasta ilógicas, y en todas ellas debes seguir el ritmo de las acciones para saber cuándo tocar el indicador de la derecha; por ejemplo, en un minijuego, un profesor de canto dirige con su batuta a un pequeño coro de niños, dos son controlados por el *CPU* y el tercero te es asignado a ti; el chiste es que después de que los primeros dos integrantes griten, tú debes hacer lo mismo, todo al ritmo de la música de fondo, la cual varía dependiendo del juego.

De entrada parece complicado, pero dos partidas bastarán para que te enamores de él.

Existen otras actividades donde ensamblarás robots o golpearás pelotas; pareciera que es algo complicado, pero lo cierto es que lo hacemos de siempre, o ¿a poco no marcas el ritmo de una canción que te guste moviendo tu pie? Pues en **Rhythm Heaven** es exactamente lo mismo. Quizá el único punto negativo que le encontramos hasta ahora, sea que no tiene opciones para varios jugadores simultáneos, pero no todo está perdido, ya que aún falta tiempo para que aparezca, así que podrían darnos la sorpresa en el último minuto.



Esperemos que este juego logre el mismo éxito que en Japón, vale mucho la pena.

Sigue el ritmo de la vida

Aunque para nosotros se trate de una franquicia nueva, lo cierto es que en Japón ya tiene algunos años, de hecho el primer capítulo vio la luz en el Game Boy Advance (**Rhythm Tengoku**), pero ahora, debuta en el Nintendo DS, donde la pantalla táctil será vital para cumplir con los objetivos de los minijuegos, que debemos decir, son sumamente divertidos, algunos incluso superan a los vistos en la serie de **Wario Ware**.

Aquí no usarás los botones más que para navegar en las diferentes pantallas, fuera de eso, todas las actividades se controlarán con el *stylus*, pero bueno, pasemos a lo importante, cómo se juega **Rhythm Heaven**. Para empezar, te diremos que siguiendo el estilo de **Brain Age** o **Ninga Gaiden**, ya que tomas el sistema de lado, como si fuera un cuaderno, ahora bien, toda la acción se ve en la pantalla de la izquierda, mientras que en la derecha verás un indicador que debes tocar en el momento justo.

Debes esperar el momento exacto para tocar el círculo o todo el juego terminará.

Fácil de jugar, imposible de dejar

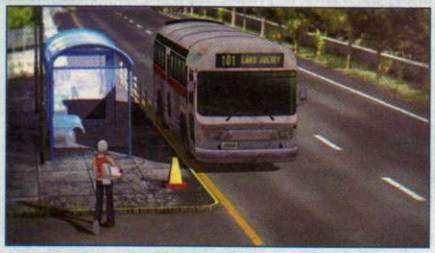
Rhythm Heaven será de las mejores opciones que tendremos a mediados de año para nuestro Nintendo DS, no lo dejes pasar, debemos apoyar estas ideas para que más juegos que sólo se encuentran disponibles en Japón lleguen paulatinamente a nuestro territorio. En las próximas ediciones te daremos más detalles de la versión final, así que mantente pendiente.

Another Code R

Cing

Wii

A finales de 2008 se dio un anuncio que volvió felices a millones de jugadores en todo el planeta, Cing se encontraba trabajando un una secuela de **Trace Memory**, pero lo mejor de todo es que no era para Nintendo DS como el original, sino para Wii. Salvo un video y algunas imágenes no se sabía mucho del título, pero a pocos días de que aparezca en Japón, te presentamos este previo en el que podrás conocer algunos de los detalles que conocemos hasta el momento.



Gráficamente se nota un gran avance en el diseño tanto de los personajes como de los escenarios.

En cada uno de los diálogos los personajes mostrarán su estado de ánimo mediante animaciones bien recreadas.

Una mirada al pasado...

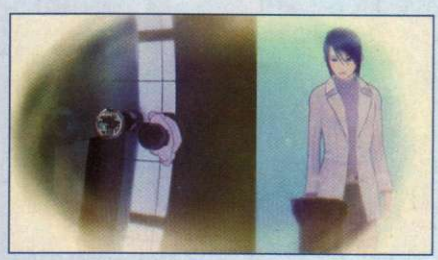
La protagonista sigue siendo **Ashley Mizuki**, quien ahora deberá buscar a su mamá desaparecida durante su infancia; todo lo que recuerda de ella es borroso, por más que lo intenta no consigue mantener una imagen fija de su madre, pero al parecer, un extraño diamante azul que tiene desde niña, es la clave para lograr encontrarla. Lógicamente no todo te resultará sencillo, algunos personajes tratarán de evitar a toda costa que logres tu objetivo, ¿por qué?, es un misterio que deberás revelar por ti mismo.

Lo especial de la trama de **Another Code R**, es que no es para nada predecible, por más que creas que algo ocurrirá o que un personaje en específico es el culpable de algún hecho, todo puede cambiar en un segundo, por lo que tus teorías deben ajustarse a lo que ocurra. Esta es una de sus principales virtudes, además de que en cada capítulo siempre te deja alguna lección; no llega al nivel de obras como **Metal Gear Solid**, pero dentro de su estilo es extraordinario y estamos seguros que nos dejará gratamente sorprendidos y satisfechos.

En esta nueva versión ya podrás recorrer las calles totalmente en 3D, lo que te obliga a inspeccionar mejor cada uno de los elementos que encuentres en pantalla.

Los secretos del pasado no se pueden olvidar

El equipo de Cing tiene todo a su favor para realizar una obra de arte y definir un nuevo estilo para las novelas gráficas, que si bien en Nintendo DS han logrado buenos resultados, en Wii se han quedado un poco lejos. En América su lanzamiento aún no tiene fecha oficial, pero podría anunciarse algo al respecto durante el E3; por lo pronto, disfruta de las imágenes que te presentamos, harán más ligera la espera.



En momentos clave del juego, se te relatará la historia de manera muy emotiva.

Estamos seguros de que este juego será uno de los más esperados en lo que resta de este año.

Sigue tu instinto para avanzar

La perspectiva del juego cambiará dependiendo la situación o el lugar donde te encuentres, pero por lo regular será en tercera persona; de esta manera podrás explorar a conciencia cada rincón en el que estés. Cuando desees verificar cualquier objeto, sólo deberás apuntar con el Wiimote y después presionar A, de esta forma la pantalla se dividirá en dos partes, en una se mostrará el artículo y en la otra a **Ashley**; esto ocurre así porque en varias ocasiones deberás realizar movimientos tanto con el Nunchuk como el Wiimote para simular las manos de nuestra protagonista, de modo que te permitan mover o rotar ciertos objetos.

A pesar de que parezcan irrelevantes, revisa hasta las persianas para encontrar pistas.

Sería genial que de aparecer en América el juego se adaptara al idioma español como ocurrio con **Zelda: PH**.

Algunos personajes parecerán no tener mucha relevancia, pero al final te pueden aportar datos interesantes.

Po lo que hemos podido apreciar, los acertijos ahora serán mucho más complejos, debido sobre todo a que las zonas en las que se desarrolla la trama son más grandes, originando que la recolección de pistas se realice a un ritmo lento. Gráficamente se mantiene el estilo visto en NDS, sólo que ahora todo está en 3D, desde los personajes hasta los ambientes, aunque durante los diálogos las imágenes seguirán en 2D, lo que no quiere decir que se vean mal, al contrario, se ha trabajado muy bien en las expresiones de todos los personajes.

Descubre un nuevo mundo | Lucha con nuevos y poderosos Pokémon | Vive la nueva experiencia de Wi-Fi Plaza y Battle Frontier

www.PokemonPlatinum.com/es

The Pokémon Company

Nintendo

NINTENDO DS™

nintendo Wi-Fi connection

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon y los nombres de los personajes Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

Compañía: **TOMY Corporation** Desarrollador: **TOMY Corporation** Categoría: **Minijuegos**

My DoItAll™

Hace tiempo se había comentado sobre un título que convertiría nuestro DS en una PDA, con aplicaciones entretenidas y opciones para grabar los datos personales, sin embargo, no tuvo tanta difusión. Ahora, con **My DoItAll**, tendrás eso y mucho más, pues reúne múltiples elementos que transformarán a tu DS en un sistema más productivo; por supuesto, el título está enfocado para los niños y cuenta con aplicaciones que tanto podrían serles útiles en las labores escolares, como al momento de jugar con otros compañeros y lo mejor de todo, ¡está completamente en español! ¿Quieres conocer más de este multifacético juego de Tomy? ¡Checa la siguiente reseña!

© 2009 TOMY Corporation

GRÁFICOS ★ ● DIFICULTAD ★ ● ADICCIÓN ★ ◐ VARIEDAD ★ ★ MULTIPLAYER ★ ◐

RANKING CN 7.0

¡El complemento perfecto para tu Nintendo DS!

Tu asistente personal de bolsillo

En cuanto lo vimos, pensamos que se trataría de un tradicional título de minijuegos, sin más que ofrecer, pero rápidamente lo destapamos y prendimos nuestro Nintendo DS. Al inicio pusimos nuestros datos personales, así como una doble contraseña de seguridad, ya sabes, para que los entrometidos no vean tus anotaciones. Como detalle agradable, debes configurar a tu personaje, similar a los **Mii** de Nintendo, pero en esta ocasión, sólo editas el rostro, eligiendo corte de cara, ojos, nariz, boca y accesorios para completar el cuadro (hay bastantes variantes para que elijas tus características).

Deslumbra a tus amigos con las diversas aplicaciones de My DoItAll

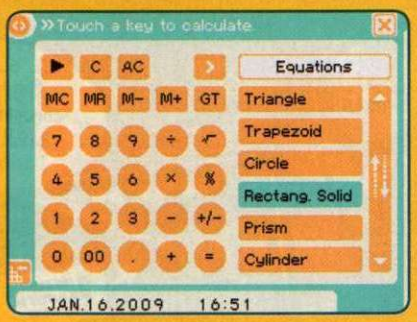
Una vez que tengas configurado tu escritorio (por el aspecto de computadora personal que despliega), notarás un carrete de íconos que muestran cada aplicación disponible, e incluso, tendrás una barra lateral de acceso rápido para que no pierdas tiempo en cambiar de una a otra. Cabe destacar que muchos de los minijuegos o minitareas disponibles las podrás llevar a cabo con hasta cinco de tus amigos más ya sea mediante el *download play* o, si lo prefieres, utilizando múltiples tarjetas de DS para aprovechar al máximo las opciones del juego, así podrás mantenerte en contacto con ellos al intercambiar las *friend cards* con tu información (como tarjeta de presentación) e incluso tu agenda y calendario.

El personaje que edites aparecerá en cada minijuego y será parte de tu tarjeta de presentación. ¡Usa tu creatividad!

¡Más de 16 aplicaciones y juegos en uno!

Recapitulando, toma en cuenta que **My DoItAll** no se trata de un juego como tal, sino de un *software* que amplía las posibilidades de tu NDS con opciones que no se habían incluido anteriormente, así por ejemplo, tenemos el calendario, donde podrás checar los eventos de tu semana, hacer anotaciones u organizar tus actividades, tal como lo hicieras en una Palm u organizador electrónico.

En la libreta, podrás escribir todo lo que quieras, incluso para que no termines apuntando el teléfono de tu nueva conquista en una servilleta. También cuenta con aplicaciones como una calculadora, tabla periódica (para que no olvides que el punto de fusión del titanio es a 1668 grados), "Mapamundi" para que veas los horarios del mundo (ahora sé que en Abu Dabi son tres horas más). Por otro lado, los minijuegos te dan la opción de efectos de sonido o cambiador de voz a tonos agudos, graves o con eco; así como minijuegos de cartas, dados de diferente número de caras por si participas en tableros o juegos de rol y, por supuesto, ruleta (similar a la clásica botella). En fin, una interesante propuesta para los pequeños dueños de un Nintendo DS.



Alternativas para aprovechar tu NDS

Porque hay que darle descanso a los espadazos y patadas...

Mi Experto en...

Ubisoft busca ofrecer variantes en los videojuegos para el DS, prueba de ellos es la serie **Mi Experto en...** que, dependiendo de la versión, te puede servir para pulir tu lenguaje en español, francés, inglés o japonés, así como para tener una dieta saludable o dejar de fumar. Por supuesto, todo a través de sencillas y entretenidas actividades o retos que irás pasando día con día.

Brain Age

Como una aportación de Nintendo, basados en las investigaciones del Dr. Kawashima tenemos **Brain Age**, con una variedad de minijuegos que agilizan nuestra habilidad mental en minutos y claro, si seguimos entrenando todos los días, lograremos que nuestro cerebro esté más ejercitado que los músculos de un jugador de futbol americano. Sin duda, este es uno de los favoritos aquí en la redacción, pues aparte puedes retar a tus amigos para ver quién logra una mejor puntuación.

CrossworDS

Para que ya no tengas la necesidad de esperar día a día el periódico para resolver los crucigramas, checa esta opción para el NDS. Aquí encontrarás más de mil ejercicios con diferentes estilos y palabras, utilizando la pantalla táctil para escribir las letras. Si no eres muy asiduo a estos juegos, no te preocupes, hay diferentes dificultades, ya que si te ves en aprietos y no sabes qué palabra poner, revisa la opción de pistas para que nunca te quedes a la mitad de un crucigrama.

Los expertos comentan

Master

Cuando vi este juego por primera vez, pensé que en él disfrutaríamos de algunos minijuegos, pero no fue así, la propuesta que nos hace Tomy es muy distinta. **En My DoItAll**, más que un juego encontraremos una especie de agenda electrónica donde podremos organizar todas nuestras actividades del día, además de contar con algunas herramientas que harán más fácil nuestra vida diaria, como lo es una tabla periódica de elementos o un mapa mundial, que te sacará de bastantes apuros.

Crow

My DoItAll es un buen complemento para el DS, pues incluye distintas aplicaciones que expanden las posibilidades del portátil. De primera instancia me pareció simple, pero conociendo que está enfocado a los niños, es una buena opción para que guarden sus anotaciones y agenda, así como para tener minijuegos ocasionales que les serán útiles cuando se reúnan con los amigos. Lo que más me agradó fue la interfaz minimalista y práctica para seleccionar las opciones y por supuesto, que estuviera en español, así no tendrás problemas al jugar.

Panteón

No soy muy partidario de este tipo de juegos, pero como dice Crow, tomando en cuenta que está enfocado al público infantil, le damos el beneficio de la duda. En realidad, son pocas las variantes, en particular, me hubiera gustado que tuviera mucho más minijuegos o aplicaciones enfocadas a un grupo no tan infantil, aunque el modo de alterar las voces y sonidos es bueno. Así que ya saben, esta propuesta de Tomy es una opción para incrementar las funciones del Nintendo DS.

© 2008 Nintendo
© 2008 Ubisoft

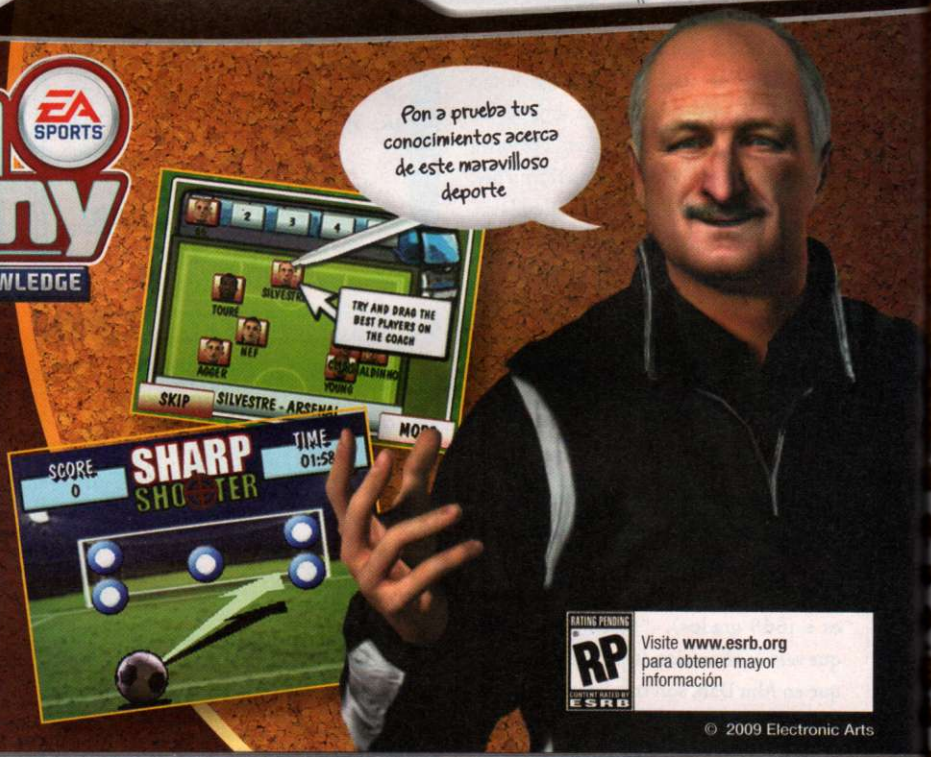
Compañía: **Electronic Arts** Desarrollador: **EA Canada** Categoría: **Minijuegos**

Football academy

EA SPORTS

BUILD AND PROVE YOUR FOOTBALL KNOWLEDGE

Electronic Arts nos ofrece una de los mejores simuladores de futbol cada año dentro de su serie FIFA, pero al parecer, este 2009 quieren explorar nuevos caminos en este deporte, ya que nos traen una divertida apuesta en exclusiva para Nintendo DS de nombre Football Academy, en donde nos deberemos olvidar un poco de patear el balón para mostrar nuestros conocimientos acerca del mundo del futbol mientras nos divertimos en minijuegos.



RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB
Visite www.esrb.org para obtener mayor información
© 2009 Electronic Arts

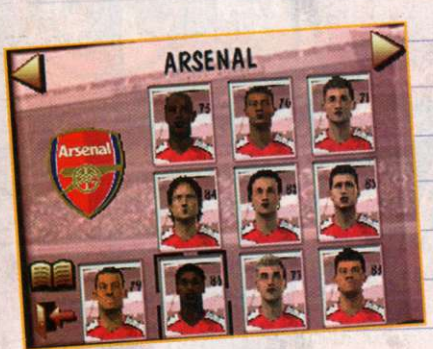
GRÁFICOS ★★● DIFICULTAD ★★½ ADICCIÓN ★★½ VARIEDAD ★★½ MULTIPLAYER ★★½

RANKING CN◆ **7.0**

Los partidos no se ganan con suerte, sino con estrategia

El otro lado del fútbol

Cada fin de semana vemos grandes encuentros en las diferentes ligas del mundo, pero pocas veces pensamos en lo que deben pasar los jugadores para convertirse en grandes figuras, pues bien, **Football Academy** nos mostrará un poco de ello de una manera un poco particular, ya que no veremos a los once jugadores de nuestro equipo corriendo dentro del campo, y tampoco tendremos un control tradicional sobre ellos; todo se realizará mediante divertidos minijuegos. Dentro del catálogo de actividades encontrarás algunas en las que deberás practicar elementos básicos del deporte, como el tiro a la portería; sólo verás el balón con una flecha apuntando a la meta, todo esto en la pantalla superior, ya que en la táctil tendrás una barra con la cual ajustarás la colocación y la potencia de tu disparo. Parece fácil pero lo cierto es que para lograr que el esférico entre en los ángulos te va a costar varios minutos realizando pruebas.



Los mejores equipos del mundo están presentes en este nuevo juego de Electronic Arts.

Un gran sueño...

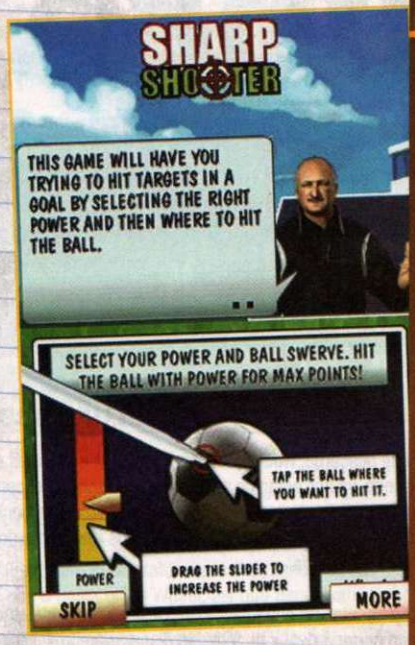
Si eres apasionado de este deporte, es seguro que sepas hasta el color de los tacos que usa tu jugador favorito, pues bien, por fin toda esa información te va a ser de utilidad... bueno, lo de los tacos tal vez no. En muchos minijuegos la mecánica será realizarte preguntas acerca de los clubes más importantes de Europa, tales como el Milán de Italia o el Arsenal de Inglaterra. Deberás reconocer su escudo, los nombres de los jugadores, la formación que utilizan, hasta deberás reconocerlos para poder participar en un reto de memoria.

Vas a usar el *stylus* en todo momento, ya sea para poder dibujar el emblema de un club o hasta para completar el nombre de cada uno de los jugadores. Realmente cada trivia y actividad que vas a encontrar en este juego son muy diversas y entretenidas, todo un deleite para los aficionados, pero lo mejor es que no se limitan a minijuegos, también deberás aprender cuestiones tácticas que pueden llevar a tu equipo a la victoria.

Aprendiendo de uno de los grandes

Aunque al ver un partido de nuestra selección o club favorito nos la pasamos gritando al entrenador indicaciones que según nuestro criterio son las que se deben realizar, dirigir un equipo no es nada sencillo y en **Football Academy** lo vas a notar; se deben seguir cierto tipo de reglas para no descuidar ninguna línea en el campo de juego y siempre sea nuestra escuadra la que tenga el control de la pelota. Por fortuna no estarás solo, contarás con la asesoría de uno de los mejores directores técnicos del mundo, ni más ni menos que Luis Felipe Scolari.

En cada momento que necesites un consejo o un tip, él estará siempre dispuesto a ayudarte para que mejores en tu visión como estratega, de este modo, cuando estés armando a tu equipo de estrellas, sabrás exactamente cómo colocarlos en el campo y qué funciones asignarle a cada uno, ya que como suele suceder, habrá algunos futbolistas que corran más que otros.



Los minijuegos a pesar de sen fáciles de entender, necesitarás tiempo para dominarlos.

No descanses hasta que logres ser campeón

Resulta raro ver opciones alternas a los títulos de EA Sports y Konami, pero podemos decirte que **Football Academy** es un buen juego, una pieza de colección que aunque está enfocado en los fanáticos de este deporte, desde nuestro punto de vista también representa una gran oportunidad para que las personas que se han mantenido ajenas a él, puedan conocer todos sus secretos de una vez por todas.

Toma la riendas de la diversión

Para un entrenador lo importante son los resultados

1. Luis Felipe Scolari tuvo un importante desempeño en Brasil siendo el entrenador de dos grandes equipos de aquel país, el Palmeiras durante mediados de los años 90´s hasta el 2000, fecha en la que se volvió estratega del Cruzeiro.

2. Sus grandes resultados lo llevaron a dirigir a la selección brasileña de futbol, considerada por muchas personas como la mejor del mundo. Al frente de ella consiguió la Copa del Mundo de Corea-Japón en el 2002.

3. Al terminar su cargo en la selección amazona, emigró a Europa para dirigir las riendas de otra gran selección, la de Portugal, con la cual obtuvo el segundo lugar de la Eurocopa durante el 2006.

4. El año pasado fue contratado por el millonario club inglés Chelsea, pero a causa de los resultados adversos que consiguió, fue cesado de su cargo en febrero de este 2009. No dudamos que pronto se colocará en otro gran club o selección, ya que su calidad como estratega está más que comprobada por sus diversos logros.

Los expertos comentan

Master

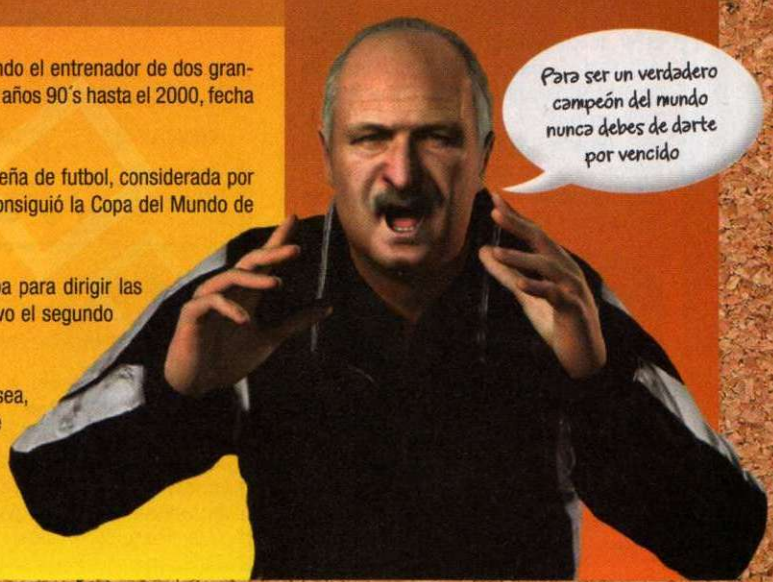
Como gran apasionado de este deporte, debo decir que el juego en cuanto a su idea es muy bueno y te mantiene entretenido por un rato, pero considero que debieron trabajar un poco más en cuanto a la cantidad de opciones para armar a nuestro equipo, algo así como lo que EA ha mostrado dentro de su serie **Total Manager**. Ahora bien, algo que debemos destacar, es el inteligente uso que se le ha dado a la pantalla táctil para representar las acciones de un partido de futbol.

Crow

Como propuesta alternativa para los aficionados del soccer, tenemos este título que te pondrá en los zapatos de un entrenador, conociendo hasta el último detalle de tu equipo y desafiando los retos más complicados de este popular deporte. No creas que se trata de un título tradicional, pues la acción se llevará en tus tablas y ejercicios y no tanto en el campo, aunque de tus acciones se verá el reflejo de los jugadores en su trayectoria.

Panteón

Siento que este tipo de juegos va más enfocado a los verdaderos amantes del futbol soccer, pues para la gran mayoría, lo mejor es tener la bola en juego y aquí te enfocas en las decisiones del director técnico. De cierta forma es bastante detallado en las acciones y puede resultar aburrido para quien no tenga la paciencia necesaria, pero al final del día, será gratificante ver cómo tus decisiones influyen en el rendimiento de los jugadores.



WiiWare™

El canal de descargas de WiiWare sigue dándonos juegos de verdad divertidos, pero sobre todo creativos, en los que no sólo debemos presionar algunos botones, sino que para poder avanzar tenemos que interactuar con otros elementos del escenario. Estamos seguro que los juegos que enseguida te presentaremos, estarán pronto en tu colección, ya que dejan atrás los minijuegos y ofrecen desafíos más enfocados en el jugador tradicional.

Hockey Allstar Shootout

BIG BLUE BUBBLE INC. **500 WII POINTS**

De todos los juegos que hemos visto en este medio de descarga, **Hockey Allstar Shootout** es el más raro de todos; lo curioso es que resulta divertido... pero bueno, ya nos estamos adelantando, mejor comencemos por explicar su concepto. Obviamente por el nombre pensarías que es un simulador deportivo de hockey, ¿no es así?, pues no, los programadores han dejado para mejor ocasión esa idea y nos han brindado un título en el que todo se resume en apuntar y disparar a la portería.

Para iniciar, debes seleccionar al país que quieres representar, de entre los cuales destacan Canadá, Suecia y Alemania; después todo es muy sencillo, aparece la portería rival y tu deber es disparar a ella derribando todos los obstáculos que se te interpongan; para hacerlo, cuentas con una mira que controlas mediante el Nunchuk, para posteriormente agitar el Wiimote y lanzar tu disparo. El reto recae en lograr el mayor número de puntos posibles en los lanzamientos que te permiten.

Antes de comenzar a disparar, es preferible que le des una revisada al tutorial, de esta forma ya sabrás exactamente cómo usar cada control y así ofrecer a los Mii de fondo grandes anotaciones.

Los primeros niveles te presentan bloques de hielo o círculos, para posteriormente pasar al reto final, un portero profesional que intentará bloquear todos tus lances. La mejor manera de conseguir anotaciones, es calcular el momento justo cuando sus piernas se abren para pasar el disco por ahí, ya que si disparas a los ángulos le estarás facilitando su labor y con estirarse un poco desviará tus tiros, que por cierto, estarás limitado a cinco intentos.

Para terminar con la barrera de hielo lo mejor es apuntar al centro.

El Wiimote ha permitido a los desarrolladores dar nueva vida a estilos en los que realmente ya no se les veía mucho futuro, uno de ellos es el de plataformas en pantallas fijas, el cual tuvo su mayor auge a mediados de los años 90 con títulos como **Snow Bros.** o **Tumblepop**. Un claro ejemplo de lo anterior es **Niki - Rock 'n' Ball**, un juego que pese a tener todo en contra, ha llegado a ganarse un lugar como una opción de primer nivel para tener en cuenta en tus descargas a Wii.

Usa cualquier estructura para ganar potencia y puedas rebotar mejor.

Niki - Rock 'n' Ball

BPLUS **500 WII POINTS**

Aquí no controlas a personajes como monstruos, héroes, dragones o elfos, sino a una pequeña pelota, la cual debe eliminar a todos los enemigos que se encuentren en un nivel para poder avanzar al siguiente. ¿Cómo lo conseguirás si no tienes una sola arma?, pues bien, la respuesta es sencilla: rebotando; para conseguirlo debes apuntar el control a la pantalla e inclinarlo hacia la izquierda o derecha dependiendo de la dirección que desees tomar.

Ahora bien, para saltar sólo debes presionar el botón A, de este modo chocarás contra tus enemigos y los borrarás del mapa. Lo interesante de esto, es que mientras estés en el aire no tienes control sobre la pelota, sólo cuando toca el piso, así que la altura que alcance va a depender totalmente del impulso que tomes. Los escenarios están llenos de barras, plataformas, bloques, agujeros, en fin, varios obstáculos que tienes que evitar, lo que aumenten la dificultad del juego. Visualmente no destaca para nada, pero en *gameplay* resulta bastante atractivo, cada nivel pone a prueba tu habilidad de una forma magistral; no lo dejarás de jugar sino hasta terminarlo, sobre todo si lo disfrutas con alguien más.

High Voltage Hot Rod Show

HIGH VOLTAGE SOFTWARE — **1,000 WII POINTS**

Al parecer el desarrollo de **The Conduit** va muy bien, tanto que el equipo de High Voltage se ha dado tiempo para diseñar este estupendo juego de carreras. Su principal virtud es que se sale de lo convencional, te olvidas por un rato de las reglas, aquí manejas vehículos futuristas y tu único objetivo es llegar a la meta, no importa que para ello debas chocar a tus rivales.

Si saltas en el momento justo, podrás pasar por estas estrellas que mejoran tu marcador.

Para participar en esta carrera tendrás hasta cinco personajes diferentes.

Las pistas tienen diseños inusuales, con curvas pronunciadas, subidas, rampas, pozos, bueno, de todo para agregar el factor estrategia a tus carreras. Por ejemplo, puedes usar un turbo para intentar ganar algunos segundos, pero si lo utilizas sobre una rampa, podrás ejecutar acrobacias o pasar por aros que incrementarán tu marcador, además de que la ventaja que obtienes es considerable. Para disfrutarlo, puedes usar un control de Consola Virtual, uno de Nintendo GameCube o hasta el Wii Wheel, así que tienes varias opciones para elegir. El modo para una persona es bueno, compites contra siete participantes más lo que vuelve a la pista un campo de batalla; te toma tiempo dominar todos los trucos, en especial los derrapes, pero una vez que lo logras todo es diversión. Si te reúnes con amigos, tiene una modalidad *multiplayer* para cuatro personas de manera simultánea a pantalla dividida, aunque si lo que quieres es poner a prueba tus habilidades, nada como la opción Wi-Fi, en la que las carreras realmente se ponen interesantes debido a la variedad tan grande de estrategias.

Realmente han logrado un buen trabajo, tiene algunos pequeños detalles que pudieron mejorar, como la cantidad de pistas o personajes, que no llega a la decena, pero aun así, se compensa gracias al reto que implica cada una de sus modalidades. Si se le compara con **Mario Kart**, se queda muy lejos, pero tomando en cuenta los títulos disponibles en WiiWare, es el mejor y merece que lo conozcas, no te vas a arrepentir, es una opción ideal para todo tipo de videojugador, ya que es muy sencillo de aprender a jugar, además de que te permite elegir entre un control tradicional como el de Nintendo GameCube o uno de Wii para lograr una nueva experiencia.

El secreto para ganar, es tomar las curvas en el momento correcto.

Snowboard Riot

HUDSON ENTERTAINMENT — **1,000 WII POINTS**

Snowboard Riot es un juego impecable por dondequiera que se le mire, sobre todo en las opciones que ofrece, en las que encontrarás excelentes modalidades para competir contra tus amigos, ya sea en la misma consola o usando el sistema Wi-Fi, tú eliges. Es una compra que debes realizar, es más, es tan bueno que bien pudo haber aparecido en formato de disco; supera por mucho a **We Ski** de esta misma consola.

Si extrañas la acción de la saga **Snowboarding 1080** de Nintendo, seguro que el siguiente juego te va a encantar, se trata de **Snowboard Riot**, y permítenos decirte que es simplemente espectacular, Hudson Entertainment nos ha sorprendido gratamente con esta entrega, ya que no retoma las bases que la Gran N dejó hace un par de generaciones, pero agregando nuevas características que utilizan de manera muy ingeniosa los controles del Wii.

El objetivo del juego es simple: bajar la montaña antes que lo hagan tus contrincantes; para ello tienes dos tipos de control para elegir. El primero usa en conjunto el Nunchuk y el Wiimote, ideal cuando tienes poca experiencia, ya que te permite dirigir de manera prácticamente tradicional a tu corredor. La opción número dos, aunque complicada es mucho más divertida, ya que además de los implementos antes mencionados, se le agrega la Balance Board, que como debes suponer, se emplea sólo para indicar el camino; los demás movimientos como saltos o giros se marcan con los controles.

Tienes que mantenerte atento a todos los obstáculos que te aparezcan en la pista.

Para conseguir mejores marcadores, no olvides realizar varias acrobacias.

A lo largo de los recorridos que tendrás que realizar, vas a encontrarte con varios ítems que te darán ventaja frente a tus oponentes, por lo que es recomendable que cuando los veas, no realices pirueta para poder tomarlos sin problemas. Dependiendo de tus resultados, podrás adquirir algunos accesorios interesantes, como lo son gorras o goggles, estos últimos no sólo te harán lucir muy bien, sino que también mejoran tus habilidades al descender, aumentando tus posibilidades de ganar, así que antes de que te gastes tu dinero en lo primero que veas o basándote en el color, mejor revisa bien las habilidades que mejorarás al comprarlos, de este modo no tendrás rivales en los descensos.

GAMEVISTAZO

MySims Party

Electronic Arts

EA lo vuelve a hacer. Siguiendo la tradición de lanzar juegos como si fuera confeti, tenemos una entrega más de la serie **MySims**, la cual ya se está choteando más que una canción pegajosa de moda. Sinceramente no creemos que estos títulos compitan contra un **Zelda** o un **Guitar Hero**, pero indudablemente debe de haber gente que los compre, pues de otra forma no veríamos tantas secuelas. De cualquier modo, vamos a darle un vistazo para ver si se trata de un refrito más o de un juego que valga la pena; olvidemos los prejuicios –y las experiencias anteriores-, para verlo de la manera más objetiva posible, ¿qué les parece?

Desde juegos de acción hasta operaciones numéricas; ¡este juego tiene de todo un poco!

© 2009 Electronic Arts

Vengan a la pachanga

¿Qué caso tendría comprar un título party si solo juegas tú sólo? ¡Ninguno! Por eso, es casi obligatorio invitar a tus amigos o familiares a que se diviertan con los entretenidos minijuegos que hay dentro de **MySims**. Pueden competir en las distintas actividades por separado, eligiéndolas de manera libre o bien, que todos participen en los modos específicos del juego; hay distintas festividades, cada una con un tema diferente; puede estar enfocado en los deportes, en la música o inclusive en la comida. La cosa es que todos puedan pasar un rato agradable compitiendo; pero no olviden que deben seguir las reglas y que nadie se vaya a enojar, ¿eh?

¿Quién puede resistir la tentación de ser un temerario ninja y combatir a los demás? ¡Nadie!

Algunos juegos se llevarán a cabo en pantallas separadas y otros en una sola; todo depende del evento.

Viéndolo bien, **MySims** es una buena opción; al estar un poco fuera de la temática requemada de sólo guiar a un personaje virtual por el pueblo y conocer gente, adquiere la diversión necesaria para que lo podamos recomendar para todo público. Los minijuegos están bien, incluso hay uno inspirado en el genial **Mario Kart**, donde puedes personalizar tu vehículo de varias formas (cosa que nos gustó mucho); así que en conclusión, si te agradan los títulos en donde puedas convivir con tu familia o los cuates, bien vale la pena que lo conozcas y te convenzas por ti mismo.

¡Únete a la fiesta!

MySims Party es un juego que va más allá del típico concepto de tener una vida artificial dentro de tu consola; se trata de un título del género party, muy al estilo de **Mario Party**, claro está que tiene las características de la serie para darle ese toque que distingue a todos los **MySims**. Aquí tienes 50 minijuegos distintos para elegir, cada uno cuenta con un anfitrión diferente que te irá dando las explicaciones competentes y te dirá cómo participar en cada disciplina. Hay desde snowboarding hasta bailes, cada uno con varios niveles de dificultad para que siempre tengas un reto de acuerdo con tus habilidades y experiencia.

Al elegir a un **MySim**, no sólo deberás tomar en cuenta su apariencia o carisma, sino también ver sus características, pues hay quien es más veloz, otro más fuerte, o con más resistencia, etc. Como siempre, nosotros te recomendamos que pruebes con varios de ellos para que veas con cuál te acomodas mejor, antes de que te decidas al 100% por uno de ellos. Eso sí, no creas que hay un **MySim** superpoderoso, todos tienen sus ventajas y desventajas, así que tendrás que saber nivelar las habilidades para triunfar en contra de tus oponentes.

Gauntlet

Eidos Interactive

Hay varias series de antaño que tuvieron un par de secuelas pero que se quedaron prácticamente en el olvido con la salida de otras franquicias más populares; **Gauntlet** es uno de esos casos, pues a pesar de que tuvo su auge hace ya varios años, no es de las series que la mayoría conozca. Aun así, una nueva entrega del legendario **Gauntlet** siempre es bien recibida, especialmente si viene aderezada con muchas cosas y elementos nuevos para ofrecer una experiencia más divertida y emocionante que las anteriores. No te preocupes si no habías escuchado hablar de este juego, sabemos que no es tan popular como un **Zelda** o un **Contra**, pero indudablemente es un clásico que bien valía la pena que tuviera un *remake* digno de ver en el sistema portátil favorito.

El *gameplay* es muy bueno, fiel a su original de Arcadia. Veteranos y principiantes se divertirán por igual.

Lo mismo, pero mejor

Gauntlet para el Nintendo DS conserva muchas de las características del original juego de Arcadia, pero tiene mejores gráficos, nuevos ataques y poderes, además de un sistema novedoso de combate basado en puntos de experiencia. Dentro de los numerosos niveles encontrarás 32 tipos distintos de enemigos, desde los favoritos de los veteranos del control como los esqueletos, los ladrones y la Muerte, hasta una gran variedad de monstruos totalmente auténticos para esta versión. Al igual que su original, el modo de juego es el mismo; la acción tiene perspectiva "por arriba", y tu deber es recorrer los laberintos llenos de enemigos que aparecerán y te perseguirán tan pronto como estés a su alcance. Hay varios personajes a elegir, cada uno con sus características y habilidades diferentes.

Los escenarios son enormes y tienen muchos elementos interactivos; debes estar alerta siempre.

Un juego para rato

No sabemos si a ti te pase también, pero a nosotros no nos agrada comprar un juego y terminarlo al 100% en un fin de semana; la cosa es que valga la pena tu inversión y que el título que compraste te de muchas horas de diversión y si se puede, ofrecerte un buen nivel de *Replay Value*. Por fortuna, **Gauntlet** no nos defrauda, pues tiene bastantes características que lo hacen una opción bastante recomendable. Para empezar, puedes charlar con tus amigos gracias al micrófono del NDS, inclusive si lo juegas en línea; hay modos de competencia y también cooperativos, los cuales tienen muchísimos niveles y mundos distintos para hacerlo. Puedes jugar con tus amigos ya sea de manera normal o en línea y vivir la emoción de esta gran aventura que realmente cubre nuestras expectativas al 100%.

Gauntlet es una buena inversión, pero también cabe recordar que puede llegar a ser repetitivo porque no varía el *gameplay* realmente; siempre se mantiene igual y si no te agrada desde un principio, es difícil que le tomes el gusto con el tiempo. Esta es una de las razones principales por las cuales no es tan conocida esta serie; pero si quieres algo que no te dure un par de días o que puedas disfrutar con tus amigos, entonces dale una oportunidad y prueba **Gauntlet** para tu NDS, pues te lo recomendamos bastante; no lo dejes de conocer si tienes la oportunidad.

Observa la calidad de los gráficos de este juego; realmente vale la pena.

Personajes tradicionales y nuevos se unirán en los combates, ya sea contigo o en tu contra.

My Pet Shop

Taito

De manera casi imperceptible, los juegos de mascotas virtuales siguen saliendo, aunque luego no los notamos porque vamos por la última entrega de la serie de **Mario** o algún otro juego que parezca más interesante. Taito nos trae una opción más para los fans de tener animalitos virtuales, la cual tal vez no sea el mejor título de este tipo, pero al menos sí tiene varios elementos como para ser recomendable. A diferencia de juegos especializados en algún tipo de animal como es el caso de **Nintendogs**, en **My Pet Shop** tendrás la oportunidad de conseguir varias especies de mascotas para que tu colección sea la mejor de todas y no te cierres a sólo un perrito o gato.

Los gráficos estilo anime le dan un toque diferente al juego; pero si no te agradan, mejor ni lo cheques, todo el juego es asi.

Las dos pantallas se usan muy bien para distintas cosas; no pierdas detalle de lo que va pasando.

Mascotas por montones

Hay más de cuarenta diferentes tipos de animales dentro de **My Pet Shop**; obviamente tienes varias razas de las mascotas más comunes como perros y gatos, pero también puedes conseguir animales todavía más raros como pingüinos y pandas. Tu labor como ayudante de la tienda no se limita a estar dentro del establecimiento y ya; también puedes salir a campo abierto para tratar de conseguir más especies de animales, y si tienes suerte y sabes dónde buscar, puedes encontrar algunos ejemplares con colores poco comunes dentro del bosque. A pesar de que puede parecer un tanto "Fusilmon", aquí no es indispensable tenerlos a todos, así que es sumamente distinto, no te preocupes.

My Pet Shop no es tan malo como podría pensarse; tiene varias cosas a favor como la gran variedad de animalitos que puedes tener y con los que puedes convivir gracias a la funcionalidad del *stylus*. La pregunta directa de si vale la pena comprarlo o no es muy simple: si te gustan los títulos de mascotas virtuales, no te lo puedes perder; si no te agradan en lo absoluto, entonces ni siquiera lo pruebes, pues no creemos que te emocione mucho la idea de comprarles ropitas o jugar con ellos en los variados minijuegos en los que puedes competir con tus animalitos. Si tu posición es intermedia, dale un vistazo y te encontrarás con una agradable sorpresa; tal vez **My Pet Shop** no gane un premio a la originalidad, pero sí ha sabido mejorar varios aspectos de los juegos de mascotas virtuales y por ende, es bastante bueno.

Sí, se parece mucho a cierto juego de Nintendo... bueno, no todo puede ser color de rosa.

¿Qué tan recomendable es?

Una de las razones por las cuales este tipo de juegos no son tan populares es porque muchas veces tienden a aburrir después de un rato, o bien, se piensa que no aportan ningún valor o enseñanza para quienes los juegan. Nuestra opinión es que son recomendables para los niños pequeños pues les enseñan a ser más organizados y responsables; además de que aprender a tener cuidado y respeto por los animalitos o mascotas sin necesidad de tener uno real. Por otro lado, son muy buenos para quitarte de encima todo ese estrés acumulado por las presiones de la vida moderna. El pasar un buen rato cuidando y jugando con tus animalitos es muy relajante y te permite darle un descanso a los aventureros y peleadores de los demás videojuegos de tu colección.

Conejos, perros, gatos, cochinitos, etc.; hay mascotas para todo tipo de personas.

Obviamente, la trama no compite con la de un RPG, pues no es la idea; en **My Pet Shop** vives en el tranquilo pueblo llamado Green Town, en donde ayudas en una tienda de animales y al mismo tiempo, aprendes a cuidarlos. Durante todo este tiempo conoces mucho acerca de sus necesidades y costumbres; puedes darles de comer, asearlos, enseñarles trucos y jugar con ellos para que se mantengan en perfecta forma. De tus cuidados dependerá que la tienda se mantenga funcionando de manera adecuada y así podrás ir consiguiendo más especies de animales para incrementar la población de tus adorables mascotas.

Wii™

NEW PLAY CONTROL!™

MARIO POWER TENNIS™

Nintendo®

www.mariotennis.com/es

© 2004 - 2009 Nintendo/CAMELOT. Mario Power Tennis y Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

We Ski and Snowboarding

Namco Bandai

Desde **1080 Snowboarding** no nos habíamos divertido tanto con ningún juego basado en el deporte extremo del snowboarding como hasta ahora. **We Ski and Snowboarding** es un genial juego que conjuga la emoción de esta disciplina con la comicidad de los juegos de Namco. En estas competencias podrás vivir la increíble experiencia de deslizarte por las colinas llenas de nieve a toda velocidad realizando acrobacias, giros y todo tipo de trucos. Sabemos que **We Ski** estuvo bueno, pero ahora mejoraron muchos elementos para hacerlo todavía más recomendable que su antecesor.

Los gráficos son muy buenos, sólo checa el detalle de los elementos en los escenarios.

Muchos eventos

Lo más interesante de este juego, y que a la vez es su principal atractivo, es que contiene una gran variedad de eventos y competencias para ver quién es el mejor en cada uno de ellos. Hay desde colinas nevadas, hasta los clásicos medios toboganes y rieles en donde puedes subir con tu tabla. Al igual que su predecesor, **We Ski and Snowboarding** es apto para toda la familia, de manera que es sumamente recomendable para que invites a toda la familia y/o a tus amigos para la clásica reta de fin de semana.

Un detalle que nos pareció muy bueno es que los escenarios son inmensos, especialmente cuando tomas en cuenta las grandes bajadas de las colinas, las cuales son altísimas, imagínate que son 7000 metros verticales en dos montañas, muy bien ambientados con grandes sitios para explorar a tu antojo y de paso, practicar tus acrobacias y piruetas. También hay cambios de horario, puede ser de día, tarde o noche, lo cual añade un gran toque de realismo al juego.

En este juego se mantiene el *gameplay* de su predecesor, con un par de detalles nuevos solamente.

Este título es muy bueno para jugar en compañía de tus amigos y la familia; ¿quién llegará primero?

¡Cámara!

¿Hiciste un salto con varias acrobacias dignas de verse de nuevo? No te preocupes, con la excelente variedad de modos, ángulos de cámara y la opción de guardar fotos de tus repeticiones instantáneas, siempre podrás estar al tanto de la acción y volver a revivir esos momentos de gloria. Cada personaje tiene sus características y hay una gran variedad de ellos, así que podrás jugar y divertirte en grande con aventuras siempre distintas y emocionantes. El porqué este juego es tan recomendable es precisamente por su alto nivel de *Replay Value*, lo cual lo hace perfecto para que organices la reta de fin de semana con tus cuates, hermanos, primos y quien quieras para que pasen un buen rato compitiendo en las diferentes modalidades de este título. Eso sí, no se vayan a enojar si pierden, siempre debe de haber compañerismo y valores deportistas cuando tomen cada quien su control.

Si buscas un juego que te entretenga mucho tiempo y que valga la pena, dale un buen vistazo a **We Ski and Snowboarding**; especialmente lo podemos recomendar si te gustó **We Ski**, pero si no fue así, difícilmente te interesará esta nueva entrega. De cualquier modo, siempre es agradable tener un descanso de los disparos y las explosiones; eso sí, no creas que se trata de un juego para niños, tiene un buen nivel de reto que va de acuerdo con tu progreso. Sin lugar a dudas, esta es una buena opción si te gustan los deportes extremos y quieres probar algo simple, pero divertido.

Como podrás notar, a pesar de que los personajes están un poco chistosos, los escenarios son muy realistas y detallados.

¿Mejor que la versión anterior?

Normalmente las segundas partes tienen muchas cosas nuevas y mejoradas, pero hay otras en donde el concepto de plano se echa a la basura. Por fortuna, en este juego no pasó así; cada elemento, característica y modo de juego han sido mejorados de varias formas y aspectos, así que no te preocupes, puedes comprarlo sabiendo que es mejor que el anterior, y si no jugaste el primero, es tu oportunidad de tener un buen título.

Esquiar al atardecer es algo muy emotivo, pero no pierdas la concentración o podrías perder.

Vaya que quedamos complacidos con este título; tiene de todo un poco y es muy sencillo de jugar.

CN RETOS

Estamos de nueva cuenta listos para mostrarte los mejores que hemos recibido en varios juegos para las consolas de Nintendo; te aseguramos que te vas a quedar impresionado con las que varios de nuestros lectores han logrado, ya que habla muy bien de su dedicación para conseguir sus objetivos, pero bueno, sin más demos inicio.

Super Smash Bros. Brawl
Wii

Después de un rato en el que no llegaron retos de este extraordinario juego de pelea para Wii, hemos recibido uno sumamente bueno de parte de Eduardo Antonio Fuenzalida Lizana, de Chile, donde nos muestra sus mejores marcas a algunos eventos que ya habíamos publicado; enseguida te los enseñamos para que puedas apreciarlos.

Evento	Tiempo
Two Trouble Kings	0:14:55
Landmaster Ignition	8 KO's
Pink Ball Repulsion	0:05:55
Become the Champion	1: 15: 73
Super Bowser Bros.	21 KO's
Diddy Kong Panic	0:39:50
Go! Triple Finish!	0:16:60
The Monster Beneath the Earth	0:20:01
All-Star Battle Regulars	1:16:31
Yoshi´s Rainbow	0:14:75
Dragoon Strike	0:25:93
The Hammer of the King	0:02:15
Power Suit ON!	0:18:26
Super Waterfall Climb	4 KO's
Dark Link Duel	0:04:91
Wario Bros.	0:36:18
All-Star Battle x 1	1:00:10
Visit to Onett	0:12:26
All-Star Battle x 2	1:11:16
The Final Battle	0:48:83
The FINAL Final Battle	1:16:38

Son tiempos que seguro te han dejado con la boca abierta, ¿verdad? Pero no te quedes con los brazos cruzados, intenta superarlos, ya sea estos mismos o bien mandándonos tus marcas en los Eventos restantes.

The House of the Dead: Overkill
Wii

Para este extraordinario título de parte de Sega, te proponemos la siguiente prueba. Debes mandarnos una foto o video donde se aprecie perfectamente el marcador que has obtenido al terminar el modo de historia; obviamente los mejores que recibamos serán publicados.

NUEVO RETO

Pokémon Pinball
Game Boy Color

Como les hemos comentado, para esta sección no importa si el juego es nuevo o ya tiene sus años de haber aparecido, lo que consideramos para que aparezcas en esta página, sino tu ingenio y habilidad, situación que queda demostrada con el marcador que logró nuestro gran amigo Julio César Muñoz Campos, "Denki Otaku", quien desde El Salvador nos ha mandado un récord increíble.

Julio César Muñoz "Denki Otaku"

Tablero Azul Pokémon Pinball

52,376,655,700 puntos

Esto seguro lo mantendrá con el título por un buen rato, pero lo mejor es que ha prometido mandarnos uno mejor para el otro tablero; ¡mucha suerte, Julio!

Wave Race 64
Consola Virtual / Nintendo 64

Este reto parece sencillo, pero la verdad es que de acuerdo con tu estrategia puede alcanzar un grado de complejidad alto; lo que debes hacer es mandarnos una foto donde nos muestres tu mejor marcador en la opción de acrobacias que incluye el juego.

NUEVO RETO

Con esto damos por terminada la sección en su edición de abril; recuerden que pueden mandarnos sus videos en cualquier formato, lo importante es que se pueda apreciar bien su logro. De nueva cuenta nos encontramos cerca de otro periodo vacacional, lo que representa una oportunidad perfecta para romper algunas marcas en sus juegos favoritos; ¡ánimo, no se rindan!

Coraline

Ya no es de sorprenderse que las cintas animadas tengan su adaptación en videojuego, de hecho, es como una parte de la línea mercantil que las grandes productoras ven como un nicho ideal para ofrecer alternativas a su producto, es decir, vemos cómics, libros, figuras de acción, entre otros, que expanden los horizontes para los verdaderos fanáticos, pero en esta ocasion Coraline no nació en la pantalla grande, pues se trata de una adaptación de la novela gráfica de Neil Gaiman, que tuviera un éxito rotundo hace tiempo y ahora regresa con más fuerza para deleitarnos visualmente y dejarnos un mensaje mientras disfrutamos de su buena historia. D3 Publisher fue el encargado de la versión interactiva y la podrás encontrar tanto en Nintendo DS como en Wii, aunque para esta revisión nos enfocaremos en la versión casera.

EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB

Violencia de Caricatura Moderada
Temas Sugestivos Moderados

© 2009 Universal Pictures/ D3 Publisher

GAMEPLAY ★○ GRÁFICOS ★★ SONIDO ★½ DIFICULTAD ★○ HISTORIA ★½

RANKING EN 7.0

La puerta secreta a una fantástica aventura

La filme fue dirigido por Henry Selick, quien ya había realizado trabajos notables como The Nightmare Before Christmas o James and the Giant Peach, siendo Coraline de la primera cinta creada mediante "stop motion" con formato tridimensional en alta definición.

Bienvenido a un mundo surreal

La historia inicia cuando **Coraline Jones**, una pequeña niña, se muda junto con su familia a un lugar conocido como Pink Palace, en donde conocerá a personas un tanto fuera de lo común, desde un cirquero (Sr. **Bobinsky**) cuya máxima función son los ratones saltarines, un par de ancianas actrices (Sra. **Spink** y Sra. **Forcible**) que viven encerradas en sus días de gloria, o un extraño, entrometido y parlanchín niño (**Wybie Lovat**) que será el causante de la más grande aventura que viva nuestra protagonista.

Al siguiente día, **Coraline** decide investigar o buscar qué hacer en su casa; así, descubre una pequeña puerta oculta tras el tapiz; al removerlo, sus sospechas se confirman, pero la emoción de su descubrimiento se nulifica porque al abrirla sólo hay una pared de ladrillo; pero durante la noche es cuando empieza la magia y nuestra heroína sedienta de emociones persigue a un ratoncillo que la conduce directo a la puerta... y, para su sorpresa, ahora en lugar de muro, hay un camino que la llevará a otra dimensión, una vida alterna a la suya, donde sus padres son alivianados, despreocupados, divertidos y con todo el tiempo suficiente para atenderla o darle lo que se le antoje, sólo que ellos y todos los habitantes de ese "otro hogar" tendrán ojos de botón.

Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador: **Papaya Studios**
Categoría: **Aventura**

1

Interacción en ambos mundos

Básicamente, el videojuego sigue la misma línea que la película, aunque lógicamente, se han agregado numerosas escenas de acción que te harán más intensas las misiones, incluso entrarás en lugares no explorados durante el filme y podrás conocer más a fondo a los bizarros personajes que habitan el Pink Palace. Aquí tomarás el control de **Coraline Jones**, pudiendo interactuar con todos los habitantes del lugar para conocer detalles o pistas secretas que te ayuden a completar tus objetivos; toma en cuenta que los habitantes de los departamentos están un tanto locos y se expresarán de formas poco ortodoxas, pero al final del día te enterarás de situaciones o pistas que sí te servirán mientras avanzas en tu aventura. El juego inicia con la pequeña **Coraline** caminando hacia la cocina de su nuevo hogar, afuera está lloviendo y no hay mucho que hacer con unos padres tan aburridos y enfocados en la publicacion de sus raros libros, por lo tanto, ella pregunta a su madre qué puede hacer para obtener su primera misión: mover cajas por todos los rincones de su lúgubre casa. Poco a poco los objetivos crecerán en importancia, dificultad y diversión porque los primeros serán una especie de tutorial, así que necesitarás bastante teimpo para realizar las actividades.

Como puedes ver en las fotografías, la animación y entorno gráfico se conservan sumante similares entre el videojuego y la película.

En el juego, como un accesorio especial tendrás un álbum para guardar tus ítems coleccionables y fotos para que ganes botones y a su vez, consigas trajes nuevos para Coraline. Incluso, conforme avances en los escenarios, activarás contenido exclusivo del juego, así como arte conceptual y renders de los protagonistas.

¿Sabías que?

Sorprende a tus cuates con estas curiosidades de Coraline

1 Neil Gaiman es ampliamente conocido por su trabajo en los cómics de **The Sandman**, que publicara DC Comics en 1988 y hasta 1996. Sus otros trabajos importantes incluyen obras como **Stardust**, **American Gods** y, por supuesto **The Books of Magic**, que curiosamente presentan a un joven aprendiz de hechicero de cabello corto y gafas que se supone tiene el potencial para convertirse en el mayor mago del mundo, claro, tiempo antes de que su compatriota J. K. Rowling escribiera en servilletas la historia de **Harry Potter**.

2 *Stop Motion* es una técnica para filmar objetos inanimados cuadro por cuadro, de tal forma que al final, todo parezca cobrar vida. Cintas como **The Nightmare Before Christmas** o **The Corpse Bride** son otros ejemplos de este estilo clásico y recurrente en Tim Burton.

3 Si quieres conseguir secretos adicionales, ve a la pantalla de opciones e introduce los siguientes códigos: Beldam (saltos de nivel ilimitados), Beets (energía ilimitada), Cheese (**Coraline** con ojos de botón), con esto podrás disfrutar más del juego y no preocuparte por un buen rato.

Historias que te sugerimos checar

Porque nunca está por demás tener una que otra referencia...

Alicia en el País de las Maravillas (Lewis Carroll)

En 1865, Charles Lutwidge Dodgson escribió bajo el seudónimo de Lewis Carroll una de las obras literarias más importantes (**Alice in Wonderland**), donde leíamos sobre una pequeña niña que, por seguir a un curioso conejo blanco, entra en un mundo de fantasía –a través de un hueco- gobernado por la Reina de Corazones. Allí, **Alicia** encuentra una botella que dice "tómame", reduciendo su tamaño lo suficiente para entrar por una diminuta puerta hacia un extraño mundo habitado por todo tipo de seres fuera de lo común y, por supuesto, un gato que se desvanece a voluntad y ocasionalmente la ayuda a superar los retos tal como lo hiciera el gato en **Coraline**.

Hansel y Gretel (Hermanos Grimm)

¡Quién no ha escuchado las historias de estos cuentistas alemanes! Hasta les hicieron una película no hace mucho donde la sexy Mónica Bellucci era la bruja mala de la historia. Ellos, entre sus múltiples creaciones nos presentaron el cuento de **Hansel** y **Gretel**, un par de niños que se adentraban en el bosque y quedan perdidos por obra de su madrastra, sin embargo, dejan trozos de migajón para recordar el camino, por gracia de la Ley de Murphy, los animales se encargan de borrar sus referencias. Pronto son atraídos a una casa de ensueño, hecha de pan y dulces donde su anfitriona es una amigable viejecita, que quería seducir su inocencia con postres para luego comérselos, tal como lo apreciamos en la película, donde **Coraline** es atraída con engaños hacia una supuesta "realidad alterna más feliz y divertida".

Super Mario Bros. (Shigeru Miyamoto)

Luigi y **Mario**, como **Alica** o **Coraline**, son trasportados a un mundo alterno, donde una rubia princesa es constantemente secuestrada por el tirano rey lagarto, **Bowser**. Plomeros de profesión y héroes por convicción, se han encargado de mantener la paz en el reino de los hongos, poniendo en su lugar a **Bowser** y a toda su banda de maleantes, incluyendo sus siete vástagos. Similar (pero no igual) a como pasa en **Alicia**, ellos ganan tamaño al comerse un hongo especial y se reducen al impactarse contra algún enemigo. Curiosamente, en muchos de sus juegos se transportan a través de tuberías (referencia a su profesión).

Actividades de otro mundo...

Luego de tantas aventuras llegarás a conocer el "otro mundo" y a tus "otros padres", ganando nuevos retos en esta gran aventura tridimensional; además, poco a poco encontrarás una serie de minijuegos que te servirán para ganar botones y premios (o descubrir los secretos que oculta el otro mundo), mismos que puedes canjear por secretos en la tienda, por supuesto, **Wybie** y el gato también estarán contigo para que juntos resuelvan acertijos y descifren obstáculos peligrosos.

Durante tus diferentes misiones, debes explorar ambos lados de tu casa.

Los pequeños ratones serán parte de los minijuegos para que te distraigas un poco.

Los objetivos se dividirán por días, pues toma en cuenta que sólo durante las noches puedes viajar con tu otra familia y durante el día estarás en el mundo normal. La mayoría de las actividades son únicas en el videojuego, convirtiéndose en una oportunidad importante para que recorras estos misteriosos territorios, sin embargo, sí tendrás actividades parecidas al filme, como la interacción con los niños fantasma, la incansable lucha contra la "otra madre" quien sólo tratará de convencerte para que te quedes con ellos y te pongan ojos de botón. Retos como la búsqueda de las esferas y de los padres, encontrar objetos con amuletos especiales y batallas en jardines con plantas de tipos inimaginables no se quedarán fuera del cuadro.

Para controlar el juego en cada uno de los escenarios, así como durante los minijuegos, se ha puesto atención especial en el Wiimote y Nunchuk, resultando en una interacción aún mayor, ya sea compitiendo con el Sr. Bobinsky o dirigiendo a los ratones en una sinfonía circense.

Coraline para llevar

Si prefieres jugar **Coraline** en tu Nintendo DS también vivirás una historia intensa llena de giros dramáticos, pues al igual que en la versión de Wii, se conserva la idea original de Gaiman, así como los datos gráficos que seguramente viste en el cine. La calidad visual no nos ofrece nada nuevo y se queda como en el promedio de los juegos de DS, pero sí destaca en las numerosas actividades que debes realizar para completar el juego; asimismo, encontrarás algunos minijuegos que tendrás que resolver utilizando la pantalla táctil. Recomendamos mucho este título para los pequeños jugadores o para los verdaderos fans de la película o libro, pues como ocurre en el Wii, no hay mucho reto y seguramente no te costará trabajo terminar con todas las escenas rápidamente.

En conclusión

La película puede resultar tan interesante y atractiva para los adultos como para los niños, por que la historia de Neil Gaiman logra recrear un ambiente sombrío que involucra emociones, sueños, fantasías, deseos que podrían convertirse en nuestras peores pesadillas, pero que con inteligencia y decisión podemos vencer. La misma historia la plasmó D3 Publisher en el videojuego, sin embargo, es prudente mencionar que esta adaptación está enfocada para el público infantil y no tanto para los jugadores experimentados que quisieran acción de mayor demanda, por lo tanto, las misiones se basan en el clásico tipo de buscar objetos y cumplir tareas sencillas, participar en minijuegos moviendo los controles de Wii. El punto a destacar es la calidad de audio e imagen, pues están completamente apegados a la película, con algunos videos que se desplegarán luego de cumplir algunos objetivos. En definitiva, **Coraline** es un título que disfrutarán los jóvenes jugadores que se hayan quedado con ganas de más emociones al lado de **Coraline** y **Wybie**.

La voz de Coraline en inglés es de Dakota Fanning, mientras que en español le tocó el turno a la cantante Ximena Sariñana.

Fotografía: Kelvin Jones © 2008 LAIKA, Inc.

Los expertos comentan

Master

Coraline resultó ser una grata sorpresa en las salas de cine, relatándonos una historia oscura que nos mantiene en suspenso durante toda la cinta. Por fortuna, para su adaptación a videojuego, no se ha perdido nada del argumento original, al grado de que sigue transmitiendo una sensación de soledad inigualable. Como único punto en contra de **Coraline** en Wii, diría que no se aprovecharon como se esperaba ambos controles, hubiera sido fantástico que en alguna pelea nos pudiéramos defender mediante movimientos reales; pero aun con eso, los minijuegos e historia principal te van a mantener entretenido por mucho tiempo.

Crow

Hay que tomar muy en cuenta que **Coraline** se trata de un juego para niños y por tal motivo resulta fácil y muchas veces monótono para los jugadores experimentados, por tal motivo, no digo que sea malo, sino que quizá no tenga el mismo resultado para mí que para alguno de mis sobrinos, pues ellos sí quedarán atrapados en la historia del juego y se divertirán resolviendo los acertijos, mientras que yo, por ejemplo, preferiría un buen RPG que me ponga en jaque con búsquedas complejas o un desarrollo de objetivos más elaborado. No obstante sí me gustaría destacar el buen trabajo que lograron los desarrolladores de D3 Publisher con la similitud gráfica y auditiva, pues en realidad pareciera que estás interactuando con la película.

Panteón

Así es, la tradición de lanzar un juego basado en una película de animación sigue y sigue, esta vez con la adaptación de la interesante cinta **Coraline**. Para ser sinceros, no creo que sea uno de esos juegos obligatorios de tener en tu colección; más bien es de los recomendables para aquellos que realmente les encantó el filme. Si estabas pensando que se parece en muchos aspectos a **The Nightmare Before Christmas** y **The Corpse Bride**, es porque el director es el mismo, pero ese toque que le hace falta es la bendición de Tim Burton. Bueno, la película está más o menos, y el juego, mejor réntalo o pídelo prestado antes de gastar...

GALERÍA

Ya estamos de regreso en la sección que más le gusta a nuestros talentosos artistas y lectores. Ahora, vemos cómo hay una gran variedad de personajes que plasmaron en papel, unos recurrentes y otros totalmente inéditos, en este espacio, como los gladiadores de **Street Fighter IV**. Recuerda que para coronar a tus dibujos como el "Arte del Mes", no sólo debes usar una buena técnica, sino que también se vale usar tu creatividad.

Héctor Daniel Altamirano Villegas; Tepic, Nayarit.

Dos de los nuevos guerreros que tiene la más reciente entrega de **Street Fighter: El Fuerte**, un poderoso gladiador de origen mexicano, y **Viper**, una sexy y letal mujer que no se andará con rodeos al momento de las patadas. Así, nuestro cuate Héctor nos muestra su talento a lápiz con estos peleadores; ¡muy bien hecho!

Carlos Antonio Jiménez Ramírez; Guatemala, Guatemala.

Con una técnica sencilla, pero bien lograda, Carlos nos envía este par de ilustraciones del universo de **Pokémon**; se nota que esta franquicia sigue vigente en los fans.

ARTE DEL MES

Manuel Eduardo Villalobos; Viña del Mar, Chile.

Daniel Lucero García; Puerto Montt, Chile.

Juan José Medina; León, Guanajuato.

Jessica M. Ríos García; Ixtapaluca, Edomex.

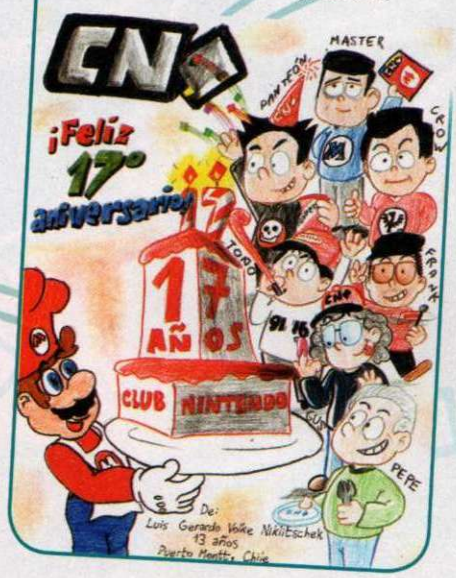
Hasta hace unos años, jamás nos hubiéramos imaginado publicar una imagen de **Sonic** y **Shadow**, pero ahora ponemos un par que nos mandó Jessica.

Stephania Resillas Ramos; México, D.F.

Se nota que este mes los artes vinieron en partida doble; ahora Stephania nos presume su talento en dibujo con muy buen estilo. Esperemos pronto recibir más.

Luis Gerardo Volke Niklitschek; Puerto Montt, Chile.

¡Más vale tarde que nunca! Muchas gracias, Luis, por este dibujo donde nos pones con **Mario** en el festejo de CN.



Arleth Fernanda Macías Medina; Santa María del Oro, Durango.

Luis Alfonso Sosa Lizárraga; Cuernavaca, Morelos.

Toma en cuenta que los dibujos nos los puedes enviar por correo tradicional o a través del email de Club Nintendo; sólo recuerda enviar tu imagen con buena resolución y en formato JPG para que nos llegue sin problemas. Les recomendamos que inventen sus propias situaciones y hagan uso de su creatividad para desarrollar imágenes originales; así, la galería lucirá mucho más. ¡Hasta la próxima!

Nuestra Portada

De regreso al Nintendo DS

Nintendo continúa con su tradición de ofrecernos una versión mejorada de los títulos de la línea principal de **Pokémon** para aumentar ciertos aspectos o mejorar las cualidades importantes de la franquicia. Lo hemos visto desde las primeras ediciones (**Red** y **Blue**) que se vieron expandidas con **Pokémon Yellow,** y posteriormente le ocurrió lo mismo a **Gold** y **Silver** con **Crystal**, así como a **Ruby** y **Sapphire** con **Emerald**, y ahora de **Diamond** y **Pearl** se desprende la edición **Platinum**. En fin, será una opción ideal para los fans que desde el inicio no se han perdido las aventuras de los jóvenes entrenadores **Pokémon** o para quienes lleguen por primera vez a este mundo de fantasía y aventura.

Compañía: **Nintendo.**
Desarrollador: **Nintendo.**
Clasificación: **E.**
Categoría: **Aventura/RPG.**
Jugadores: **1.**

¡Atrápalos a todos!

Para esta entrega, el número de criaturas ha crecido drásticamente, presentando nuevos integrantes que se unen a los clásicos para ofrecernos más horas de combate y personalización, el claro ejemplo es quien ilustra la portada del juego, uno de los más poderosos existentes. De hecho, a diferencia de otras versiones de actualización, en **Pokémon Platinum** se han incrementado tanto los elementos de juego que en verdad sentirás una nueva experiencia de juego y no sólo la misma aventura con pizcas diferentes. Otro de los cambios importantes se ve reflejado en la velocidad de movimiento, por ejemplo, notarás que ahora tienes mayor desempeño sobre el agua cuando aplicas el "Surf". Asimismo, nuevos eventos o personajes se unirán a la aventura, consiguiendo que disfrutes por completo esta misión a pesar de que ya hayas exprimido por completo las versiones **Diamond** y **Pearl**.

Cuando te enfrentes a este gran coloso, checa sus debilidades y úsalas en su contra para vencerlo de inmediato.

¿Sabías que?
Pokemón Crystal, que salió en el 2001 para Game Boy Color, fue el primero de la serie en donde podías elegir a una chica como personaje principal.

Dentro de tus travesías, encontrarás toda clase de personajes oscuros que querrán detenerte a toda costa para evitar que cumplas tu misión.

¿Qué es Pokémon Platinum?

Pokémon Platinum continúa el legado que dejaron las versiones **Diamond** y **Pearl**, convirtiéndose en la aventura más fresca en la serie de **Pokémon**, mostrando una nueva historia llena de eventos especiales y formas de poderosos personajes nunca antes vistos por los fans (incluyendo a la esperada "Forma Original" de **Giratina**), así como la presentación del Distortion World, un mundo nuevo y misterioso que de repente aparece en la región de Sinnoh. Además, con **Pokémon Platinum** hasta veinte jugadores pueden interactuar con otros fans de **Pokémon** alrededor del mundo en una nueva zona conocida como la Wi-Fi Plaza, ofreciendo diversos minijuegos y actividades para que te mantengas entretenido durante todo el tiempo que estés allí.

La Global Terminal (que encuentras en el sótano de los Centros **Pokémon** y te sirve para intercambiar personajes con otros usuarios ya sea de forma local o a través de las redes Wi-Fi y la conexión de Nintendo) también ha conseguido modificaciones interesantes que disfrutarás una vez que llegues a dicho lugar, como subir videos de tus batallas que grabes a través de la recién creada "Vs. Recorder". Además, **Pokémon Platinum** posee el renovado Battle Frontier, donde los más rudos entrenadores pueden probar sus habilidades en diferentes formas; así demostrarás en realidad qué tan bueno eres en el combate con tus criaturas y no sólo te limitarás a medirte con usuarios de tu localidad, sino también con el mundo entero. Con lo anterior, podríamos decir que la versión **Platinum** supera las expectativas y lo mejor de todo, es que ya está disponible desde hace unos días.

¿Quién es Giratina?

A pesar que tiene un nombre como de producto a base de grenetina, este **Pokémon** es uno de los denominados "Legendarios" que seguramente viste durante tu juego en **Diamond** y **Pearl**. Se ha comentado que este personaje es un ser que representa las dimensiones, pues su hábitat natural se encuentra en un universo paralelo al de nosotros. Su número es el 487 y es una combinación del tipo fantasma/dragón, lo que lo hace único en su especie y poderoso ante otras criaturas, además de que es tan alto y pesado como un camión. Se podría decir que él es un protector de la línea que divide ambos mundos, pues se encarga de llevar a los espíritus de los **Pokémon** caídos a su nuevo santuario; sin embargo, se comenta que también podrían acceder allí los humanos puros de corazón, así que en esta aventura podrías llegar a conocer lugares insospechados.

Forma Origen

Otra Forma

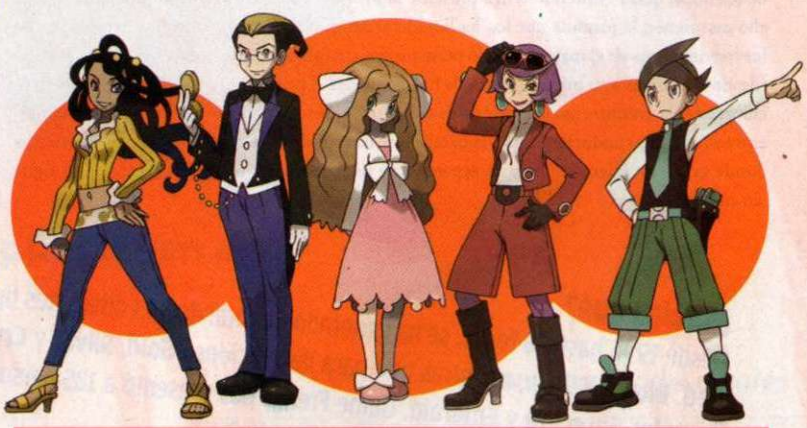
Para ampliar la historia de **Giratina**, existe una película llamada **Pokémon: Giratina and the Sky Warrior**, teniendo como protagonistas a leyendas como **Shaymin**, **Giratina**, **Regigigas** y **Dialga**. La historia continúa de la cinta anterior donde dos colosos (**Dialga** y **Palkia**) tienen un enfrentamiento que termina por crear un conflicto en un mundo alterno donde habita **Giratina**. Nuevamente **Ash** y **Brook** serán los personajes principales y, por supuesto, el gracioso **Team Rocket** que siempre termina derrotado. Si ya has seguido las anteriores películas o quieres cónocer más sobre los mundos alternos y su protector, **Giratina**, te recomiendo que cheques este filme animado que te mantendrá actualizado de lo que ocurre en el mundo de los **Pokémon**.

¿Sabías que?

Los primeros juegos aparecieron en 1996 con las versiones **Red** y **Blue**, aunque en Japón hubo una adicional conocida como **Green**, que básicamente se refería a los tres tipos principales de **Pokémon**, o mejor dicho a los tres que te ofrecían para escoger e iniciar tu aventura (**Charmander**, **Bulbasaur** y **Squirtle**).

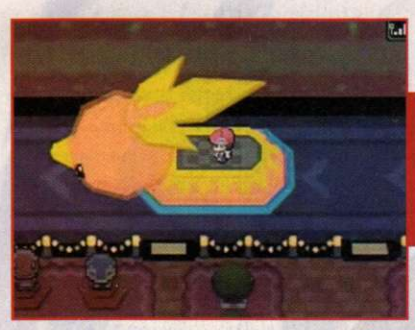
La historia continúa

En un estricto sentido, la historia principal sigue siendo la misma que en **Diamond** y **Pearl**, no obstante, como te hemos mencionado antes, habrá detalles que te proporcionarán muchas más horas de juego, misiones extra para que descubras el potencial de tus criaturas o simplemente para que aumentes el nivel de las mismas. Para empezar, si ya jugaste las versiones antes mencionadas, notarás que en **Platinum** hay más diálogo entre los personajes o por lo menos, los textos han sido ampliados o modificados para que encuentres varias sorpresas por parte de los pueblerinos o de los entrenadores con los que compitas, esto te resultará en misiones alternas que, si así lo decides, podrás enfrentar incluso después de que hayas completado tus objetivos principales contra los jefes de gimnasio, esto en las múltiples situaciones que se desarrollan a lo largo de Sinnoh.



Si eres tan bueno para derrotar a todos los líderes de gimnasio, tu siguiente paso es enfrentar a este grupo de poderosos guerreros, ¡véncelos a todos!

En cuanto al estilo de juego, se mantiene en esencia tal como los anteriores, por ejemplo, inicias con un entrenador que, para no perder la costumbre, tendrá como rival a vencer a uno de sus amigos de la infancia, pues el sueño de todo joven es convertirse en maestro entrenador de **Pokémon** y ellos no son la excepción. Así, parecerá una aparente carrera por enfrentar a los líderes de gimnasio, recolectar a numerosos personajes salvajes, entrenarlos, enseñarles nuevas técnicas de combate y emplear sus habilidades para abrirte camino en un salvaje recorrido que te traerá numerosas aventuras. Por supuesto, durante tu trayecto encontrarás resistencia por parte de un grupo de revoltosos, tal como antes lo hizo el **Team Rocket**; ahora será el turno del **Team Galactic**, quienes tienen sus propios planes siniestros con las criaturas legendarias y, por supuesto, deberás patearles el trasero y enviarlos a volar por los cielos para que no se salgan con la suya.



En el mundo **Pokémon**, los transportes vienen en diferentes formas, ¿se te hace familiar?

A partir de este punto será lo más lejos que hayas estado de tu casa, pero no te preocupes, una gran aventura te aguarda.

La franquicia de **Pokémon** ya lleva más de trece años desde sus primeros títulos y ahora se consolida con la versión **Platinum** para Nintendo DS.

En resumen

Han pasado más de doce años desde que apareció el primer juego y al parecer Nintendo pretende llegar a mucho tiempo más de vida para esta popular franquicia que ha roto récords de venta en todos los sentidos. Para el caso de **Pokémon Platinum**, vemos que se sigue la línea de complementar las dos entregas previas con detalles adicionales y nuevas modificaciones que amplíen tu experiencia de juego, pero, tal como te dijimos antes, en este caso, **Platinum** ofrece más que una simple mejora o cambio de nombre, detalles que los fans van a notar de inmediato y verán que vale la pena volver a jugarlo. En cuanto a *gameplay* no esperes una verdadera innovación, es decir, se trata del mismo estilo de juego que hemos visto a través de los años, quizá Nintendo tenga presente la idea de "Si no está roto no lo repares" y por ello mantienen la fórmula que los ha llevado al éxito, por ejemplo, tanto las batallas, como los movimientos en el mapa de juego permanecen sin cambios y, de hecho, la línea de partida (desde que tomas a tu primer personaje hasta que das el primer paso fuera de tu pueblo para emprender la aventura más grande de tu vida, encontrando criaturas salvajes, capturándolas, entrenándolas y conduciéndolas a la batalla mientras te abres camino por diversos escenarios donde existe un líder de gimnasio esperándote para una confrontación de antología) sigue sin cambios.

Las ciudades parecen más futuristas y mejor organizadas, busca qué otras ventajas encontrarás ahora.

¿Sabías qué?

Desde 1996 hasta la fecha, se ha generado un total de 493 diferentes tipos de criaturas, las primeras 151 aparecieron en **Red**, **Blue** y **Yellow**, mientras que para las ediciones **Gold**, **Silver** y **Crystal** se agregaron 100 más. Con el lanzamiento de **Ruby**, **Sapphire** y **Emerald**, Game Freaks nos presentó a 135 personajes más y por último, en **Diamond** y **Pearl**, se añadieron 107 **Pokémon**. ¿Ya los tienes a todos?

Gráficamente se nota una ligera mejora, pero en esencia es el mismo trabajo visto en las ediciones **Diamond** y **Pearl**; la estructura de los pueblos, diseño de personajes, fondos y demás escenarios tampoco tienen cambios significativos, lo mismo aplica en las animaciones de personajes y ataques al momento de la batalla; siento que por este lado sí le hace falta una actualización para que no se vea siempre igual. Fuera de ello, se trata de uno de los títulos más esperados para esta temporada y seguramente ya habrá muchos entrenadores que estén preparando a sus monstruos para enfrentarse a sus amigos. **Pokémon Platinum** no es un título difícil de jugarse, al contrario, su *gameplay* es amigable y no te pondrá en encrucijadas terribles, sino que te hará disfrutar una aventura con toques de RPG y *Trading Card Game* que se adapta para todo tipo de jugadores.

En los centros especializados, hallarás un sinfín de actividades, incluso competir en línea con tus cuates.

NINTENDO DSi™

¿Qué haremos tú ℹ yo?

Disponible en abril

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

www.nintendodsi.com/es

CAMARA NINTENDO DSi
Dos cámaras.
Diez lentes interactivos.
Diversión sin fin para ti y tus amigos.

SONIDO NINTENDO DSi
Graba tu voz.
Juega con tu voz.
Toca tu música**.
Juega con tu música.
Un equipo de sonido interactivo.

TIENDA NINTENDO DSi
Navega* por Internet.
Entretente.
Diviértete con tus amigos.
Dale rienda suelta a tu creatividad.
Descarga las aplicaciones que te permiten hacer de todo.

DS DOWNLOAD PLAY
Juega contra amigos.
Conéctate a la consola Wii™.
Una forma fácil de compartir la diversión.

PICTOCHAT™
Chatea localmente con amigos.
Con dibujos.
Incluye arco iris.

© 2009 Nintendo. Nintendo DSi™ es una marca registrada de Nintendo. *Acceso a internet de banda ancha requerido. Para mas información ir a Nintendo.com. **Nintendo DSi es compatible con archivos AAC.

Compañía: **Southpeak Games** Desarrollador: **Arkedo Studios** Categoría: **Shooter**

Big Bang MINI™

Siempre se espera que los grandes juegos vengan de parte de las compañías más conocidas de la industria, pero en los últimos años, los pequeños estudios desarrolladores son los que han dado la cara ofreciendo innovadoras propuestas que terminan por convertirse en referentes; ejemplos de títulos sobran, tenemos a Viewtiful Joe o World of Goo, a los que se une el juego del cual les vamos a platicar, Big Bang Mini, desarrollado por Arkedo Studio para Nintendo DS. No exageramos al decir que será de lo mejor del catálogo de la consola de por vida.

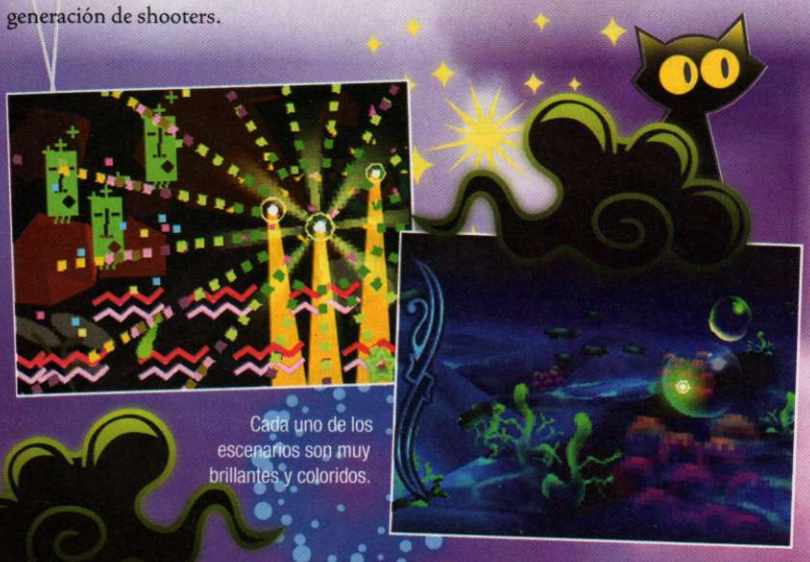
GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★ DIFICULTAD ★★ VARIEDAD ★½ MULTIPLAYER ★

RANKING CN◆ **8.5**

¡Bienvenido a la nueva creación del género!

Los fuegos artificiales nunca fueron tan divertidos

El género de los *Shooters* nació prácticamente junto con los videojuegos, siempre logrando obras de gran calidad; realmente era complicado ver un título bajo este estilo que no complaciera a los fans, pero con el paso de los años fueron quedando en el olvido, y es hasta la aparición en el 2004 del Nintendo DS que nuevamente figuraron de forma importante en el mercado; debido, claro, a las ventajas que ofrece el sistema de doble pantalla de Nintendo. Hace un par de años **Nanostray** nos dejó un gran sabor de boca, mantenía las bases del género, pero apoyándose en el uso del *stylus*; pero lo que hace **Bing Bang Mini**, es simplemente transformarlo, comenzar de cero, representa el comienzo de una nueva generación de shooters.

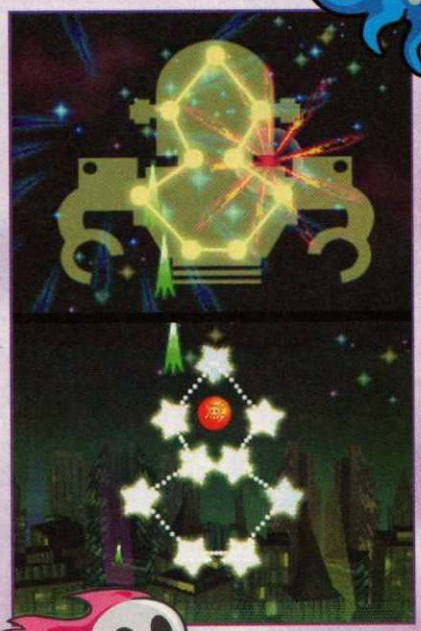


Cada uno de los escenarios son muy brillantes y coloridos.

Seguro que en este momento piensas que vas a controlar a una pequeña nave, ¿no es así?; pero la verdad es otra, aquí el rol principal lo tiene una pequeña esfera, la cual por sí sola no puede defenderse, necesita de tu habilidad para terminar cada uno de los niveles, los cuales se van a desplegar en ambas pantallas. Para desplazar a la esfera, debes de tocarla con el *stylus* y dirigirla hacia donde esté libre de ser dañada por el fuego enemigo; este tipo de control, aunque al inicio parece confuso, ha resultado una revelación, ya que de este modo las maniobras pueden ser lo rápido que tú elijas; en un segundo puedes llegar de un extremo a otro de la pantalla.

Un nuevo nivel de diversión

Para jugar tienes que tocar la pantalla en cualquier parte donde no esté tu esfera, marcando pequeñas líneas hacia arriba, simulando el efecto de enviar los disparos a la pantalla superior, los cuales no serán rayos de energía, sino fuegos pirotécnicos. Los enemigos, cabe mencionar, no tienen formas de naves como estamos acostumbrados, ahora tendrán figuras más complejas, o en algunos casos hasta cuerpos completos, como el caso de unos guitarristas bastante graciosos que llevan en sus cabezas una bolsa de papel.



Al mismo tiempo que mandas tus disparos a los enemigos, debes esquivar sus ataques, lo cual es sumamente difícil... pero muy divertido. Un sólo envío de su arsenal, puede llenar toda la pantalla inferior de disparos, similar a lo visto en **Ikaruga** Nintendo GameCube hace algunos años.

Llenando el mundo de color

Hemos visto trabajos realmente sorprendentes gráficamente en la consola, pero lo que han logrado con **Big Bang Mini** es maravilloso, cada explosión se divide en decenas, siempre con colores distintos, un deleite visual, bueno, para que te quede más claro, está tan detallado, que se ha incluido un modo de relajación donde lo único que debes hacer es disfrutar de la sesión de luces que se generará. **Big Bang Mini** es extraordinario, una proeza técnica, lo cual no es su única cualidad; también el apartado jugable es único, te aseguramos que nunca has visto nada igual, debes jugarlo, no te podrás separar de él, sobre todo porque incluye una modalidad en la que puedes subir tus mejores récords vía Wi-Fi.

Los expertos comentan

Master

Una de las sorpresas más grandes que he visto en los últimos meses es **Big Bang Mini**. Me atrevo a decir que es el mejor shooter que he jugado en Nintendo DS, su innovador sistema de control te permite vivir emociones que de verdad, nunca habías imaginado. Los fuegos artificiales son reales, así de simple, muchas veces te quedarás viendo cómo estallan en lugar de prestar atención a tu esfera; nos hace soñar con una versión o secuela para Wii.

Crow

Cuando salió el Nintendo DS muchos nos preguntábamos cómo iban a lograr aprovechar la pantalla táctil, pues aquí tenemos una excelente respuesta, ya que la temática de juego te llevará por una aventura completamente original, fuera de todo lo que hayas jugado antes. Tendrás una pequeña nave que necesitas defender de los ataques enemigos, resultando en una lluvia de efectos visuales y auditivos que aderezan el derroche de acción de **Big Bang Mini**.

Panteón

Cuando creías que ver un *shooter* nuevo era imposible, llega **Big Bang Mini** para regocijo de los fans de este adictivo género, como yo. En este entretenido juego deberas ser hábil al usar el *stylus* y crear fuegos pirotécnicos capaces de destruir a los enemigos que serán lanzados en tu contra. Tal vez suene simple, pero cuando lo juegas te das cuenta que no es tan sencillo como parece; dale una oportunidad a este juego y verás que es muy divertido.

Los reyes del espacio

Te presentamos los shooters más originales

Parodius

A mediados de la década pasada, los shooters eran muy famosos, entre ellos tenemos a **Gradius** que fue por mucho tiempo pilar del género, al grado que Konami decidió tomarlo como pretexto y realizar un juego nada serio que recibió el nombre de **Parodius**. En este título nos enfrentábamos con aviones de papel, barcos con cara de gatos... bueno, con los seres más extraños que hayamos visto en este estilo.

Space Invaders

No podíamos dejar de mencionar este grande de las Arcadias a finales de los años 70 su mecánica era simple y adictiva, debías mover tu nave de izquierda a derecha en la parte inferior de la pantalla para derribar a toda la flotilla de invasores alienígenas que amenazaba con aterrizar en la Tierra. Todo un clásico que sigue dando horas de diversión.

NEW PLAY CONTROL!™

La salida del Wii ha representado uno de los avances más grandes que se recuerden en la industria. Como se había planteado hace algunos años, ha resultado ser una verdadera revolución en cuanto a modo de juego, al grado que Nintendo anunció hace algunos meses que pronto lanzaría algunos clásicos de Nintendo GameCube para su nueva consola, pero obviamente adaptando sus comandos al Wiimote y Nunchuk para lograr una mejor respuesta de los personajes. Este mes se estrena esta nueva línea de títulos, que conoceremos como **New Play Control!**, y lo hace a lo grande, con dos verdaderas joyas de GCN, **Pikmin** y **Mario Power Tennis**.

Durante el E3 del año pasado, existieron varios rumores respecto a lo que Nintendo anunciaría en su conferencia, pero uno de los que más llamaba la atención, era el que señalaba a un posible **Pikmin 3** como estrella del evento, pero como todos sabemos, eso no ocurrió. Nadie lo entendía bien en ese momento, sin embargo, ahora todo es más claro, no se hizo tal anuncio ya que la Gran N tenía contemplado que la primera versión de Pikmin fuera la que marcara el inicio de **New Play Control!**.

En un sentido estricto, en cuanto a cantidad de opciones, esta nueva edición de Pikmin no presenta nada nuevo, siendo el apartado jugable donde sí se muestra una evolución francamente sorprendente. En su momento, a principios de la década, todo mundo comentaba acerca del extraordinario trabajo que realizó Miyamoto y su equipo al usar el control de Nintendo GameCube, ya que gracias al tamaño y acomodo de los botones, resultaba muy intuitivo controlar al **Capitán Olimar**.

El trabajo que realizó Nintendo en **Wii Sports** fue excelente, al grado que es ya uno de los juegos más vendidos de la historia; todos los deportes incluidos aprovechan de forma estupenda el Wiimote, sobre todo el Tennis. Por lo anterior, Nintendo no lo pensó mucho y ahora nos trae la adaptación a Wii del exitoso **Mario Power Tennis**, que en Nintendo GameCube se volvió un clásico indispensable para la reta con los amigos.

Al igual que la nueva edición de **Pikmin**, se nota que los gráficos han sido retocados para adaptarlos a las exigencias del público actual, pero aun así, pasan a un segundo término una vez que tomas el control y comienzas a regresar la pelota al otro lado de la cancha. Jugar es muy sencillo, con el Nunchuk diriges a tu personaje y con el Wiimote, como debes suponer, realizas los movimientos de las devoluciones al estilo de **Wii Sports**.

Con sólo dirigir el puntero a tu objetivo, podrás mandar a tus **Pikmin** a ejecutar alguna acción.

Pues bien, Nintendo lo ha hecho una vez más, ha mejorado algo que parecía simplemente perfecto, ya que jugar **Pikmin** mediante el Nunchuk y Wiimote es una experiencia que facilita demasiado cada una de las acciones que debes realizar. Con el *Stick* mueves a **Olimar** por todo el escenario, mientras que con el Wiimote das las órdenes a tus criaturas con tan sólo dirigir el puntero al objetivo que deseas mover. Bastarán unos cuantos minutos para que lo domines por completo, no es para nada complicado, pero si llegas a tener problemas, contarás con indicaciones durante las primeras misiones.

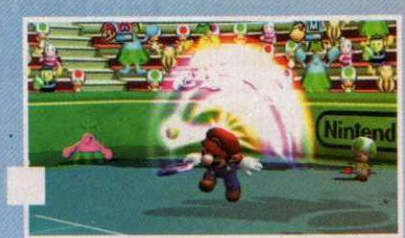
Cuando se jugaba en Nintendo GameCube, dividir a los **Pikmin** en equipos era algo tardado, ya que si accionabas tu silbato o no calculabas bien el área donde los colocarías, todos se dispersaban; pero ahora en Wii, eso ya no pasará más, ya que gracias al puntero puedes elegir libremente tus escuadrones y asignarles tareas diferentes a cada uno.

El aspecto gráfico es otro elemento que se ha mejorado, no al grado de un *remake*, pero sí se han corregido problemas menores, además de que la resolución ha aumentado, permitiéndote ahora disfrutarlo en pantallas con soporte para un aspecto panorámico. En definitiva **New Play Control! Pikmin** es un juego excelente, que se disfruta aunque ya hayas terminado la versión original y lo mejor es que gracias a su sistema de control puedes diseñar nuevas estrategias.

Aunque conservan el mismo aspecto gráfico, se ha agregado la opción para formato panorámico.

Es sorprendente la manera como responde a cada uno de tus movimientos, siempre respetando la orientación que tengas del Wiimote, es decir, si tu personaje está perfilado a su derecha, tú debes hacer lo mismo para tener un buen golpeo; además, debes considerar la fuerza que imprimas, si agitas el control demasiado, puede que la bola salga del campo, por lo que tienes que ser muy preciso en ese aspecto.

Para realizar los "globitos", basta con alzar el control al momento del contacto; este es quizá el movimiento más difícil de marcar, ya que la velocidad del juego no te lo permitirá tan seguido. Siendo honestos, los partidos son más emocionantes con este nuevo sistema de control, ya que te mete totalmente al juego; si llegas a tener una pequeña distracción, puedes perder el punto.



Nos esperan grandes tardes en compañía de neustros amigos con este gran juego.

El futuro de la diversión

Ambas propuestas son extraordinarias; tanto **Pikimin** como **Mario Power Tennis**, en varios momentos te dan la impresión de ser nuevos debido al cambio tan radical en su mecánica. Si no pudiste jugar las versiones originales en Cubo, no tienes nada que pensar, hacerlo en Wii te brindará emociones que nunca imaginaste. Tal como pasó cuando se adaptó **Resident Evil 4** a Wii, te aseguramos que no existe otra manera en la que puedas disfrutarlo más.

Compañía: **Atlus** Desarrollador: **Global A Entertainment** Categoría: RPG

My World My Way™

Atlus se ha convertido en una de las compañías que mejores juegos lanza para Nintendo DS, basta con mencionar la serie **Trauma Center** para confirmarlo, y al parecer esa tenencia se mantendrá por un buen rato, ya que ahora está disponible **My World, My Way**, un título RPG bastante innovador en el cual se ha trabajado en corregir algunos problemas habituales del género como la monotonía en las batallas para ofrecer una aventura única, pero sobre todo fresca.

EVERYONE
Referencia de Alcohol
Violencia Fantástica Moderada
Temas Sugestivos Moderados

© 2009 Atlus

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★

RANKING CN 8.5

No permitas que nadie te dicte cómo vivir, ¡crea tu propio mundo!

Cada persona tiene objetivos diferentes

Los juegos RPG siempre tienen historias similares, por lo regular debes salvar un reino, conseguir la paz en la galaxia o enfrentarte contra decenas de monstruos para salvar a algún familiar; sin embargo, nada de lo mencionado ocurre en **My World, My Way**. Aquí controlas a **Elise**, una princesa muy especial, ya que siempre ha estado acostumbrada a tener lo mejor, rodeada de lujos, por lo que nunca en su vida se ha esforzado para conseguir algo por sí misma, pero la vida da muchas vueltas.

tiene razón

En un día como cualquier otro, conoce a un joven del cual se enamora de inmediato, pero lo que no sabe en ese momento, es que dicho muchacho no la va a tomar mucho en cuenta, prácticamente la ignora. Lógicamente la situación representa un reto para Elise, quien elabora un plan para que su príncipe azul le dé una oportunidad de demostrarle su amor. Decide dejar sus lujos en el pasado, para enrolarse en una aventura en la que desafiará a todas las criaturas del reino para mostrar su valor y así hacer ver al joven que la cautivó que es mucho más que una princesa mimada.

pero no por fea ¡eh!

Seguramente en este momento debes estar pensando en cosas como "otro intento de llegar al público femenino", pero no es así, el juego está pensado para todos los amantes de los RPG, y de hecho la historia fuera de lo común es sólo el pretexto para poder implementar un sistema de juego novedoso, el cual estamos seguros que dará mucho de qué hablar.

¡excelente!

Los hechizos siempre serán una buena opción para terminar con tus enemigos sin problemas.

Si no te gusta, puedes cambiarlo

La principal característica de **My World, My Way**, es que te da la opción de cambiar prácticamente cualquier elemento del juego a tu antojo, permitiendo con esto que la aventura cambie constantemente. Por ejemplo, si vas a comenzar una pelea y el fondo del escenario no te agrada, no hay problema, te lo pueden cambiar por otro totalmente distinto, el chiste es que te sientas cómodo; ahora bien, si te desespera dejar a la suerte el primer ataque en cada enfrentamiento, puedes elegir que siempre te toque a ti iniciar.

Si piensas que por todo esto la dificultad va a disminuir, estás muy equivocado, ya que nada es gratis, y cada cambio que realices disminuirá tus puntos. Con el *stylus* podrás seleccionar cuanta opción aparezca, lo malo es que no tiene una influencia mayor, es decir, que debas marcar secuencias durante la ejecución de un conjuro por ejemplo, pero no es algo que afecte su calidad.

Ser una princesa no es fácil, debes asegurarte que tu ropa combine con el color de tu cabello.

Por supuesto que no es fácil

El mundo como lo quieras ver

Definitivamente, **My World, My Way** es una opción extraordinaria, fuera de lo convencional, tanto en historia como en *gameplay*, lo que lo vuelve sumamente divertido, dejando un poco de lado la emotividad, pero por esa misma razón se vuelve apto para todo público. Te lo recomendamos bastante, seguramente en una lista de los mejores RPG de la consola quedaría muy bien ubicado, situación que no es nada sencilla y que nos demuestra lo atractivo de su oferta. Por otro lado, también nos muestra el progreso que Atlus está logrando en ambas consolas de Nintendo, ojalá siga en ese mismo camino por siempre, ya que le ha permitido colocarse en un lugar que parecía estar apartado para las compañías de toda la vida.

¿Damiselas? No, ¡héroes en peligro!

Después de conocer a estas chicas, te olvidarás del "sexo débil"

Princess Peach

Siempre le toca esperar a que **Mario** la rescate de las garras de **Bowser**, pero en dos ocasiones ya la hemos visto en acción, la primera fue en el NES, dentro de **Super Mario Bros. 2** y la segunda, ya con su protagónico, en **Super Princess Peach** para NDS. En dichas aventuras dejó los modales refinados a un lado para mostrar su lado rudo eliminando cuanto enemigo se le pusiera enfrente, aunque bueno, a algunos los tuviera que eliminar llorando.

Dixie Kong

En **Donkey Kong Country 2** acompañó a **Diddy** para derrotar al terrible **King K. Rool**, pero en la tercera entrega, ella era la encargada de rescatar a **Donkey** y a **Diddy**. Su carácter es sarcástico. Ama su cabello, pero no tanto por lo bien que se ve, sino porque le sirve para poder mantenerse en el aire y golpear a sus enemigos.

© 1995 Nintendo/ RARE © 2006 Nintendo

Los expertos comentan

Más vale que hablen bien de mi juego, ¿entendido?

Master

La primera vez que escuché de este juego pensé que sería un RPG diseñado especialmente para las chicas, pero no es así. **My World, My Way** es un diamante dentro de un mundo de tendencias equivocadas, realmente como su mismo nombre lo indica, los desarrolladores han tomado un camino nuevo, sin voltear a ver a nadie, lo que ha dado como resultado un juego brillante, con el que vivirás una historia bastante divertida, que a pesar de su temática, te dejará algunas enseñanzas.

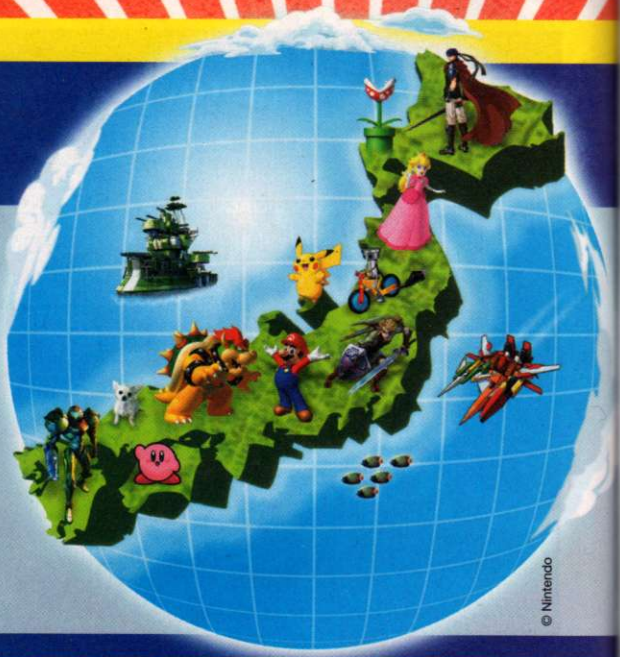
Crow

Realmente no son muchos los RPG que salen para los portátiles de Nintendo y por ello ponemos atención especial en los que aparezcan, así, con este nuevo título de Atlus podemos decir que se ha logrado un acierto al crear una historia fresca y con características que lo hacen competente. La historia puede parecer simple y el título no ser muy llamativo, pero al jugarlo, entrarás en un mundo de fantasía y magia de inmensas proporciones. Bastante recomendable.

Panteón

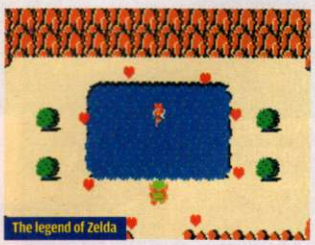
Cuando ya estás cansado de los héroes y los cazavampiros, siempre es bueno probar algo nuevo, especialmente cuando es una linda chica que decide tener una aventura y no dejar que sean los chicos los que se lleven el crédito. **My World, My Way** es una interesante propuesta por parte de Atlus que aprovecha muy bien las capacidades del NDS. No creas que es de esos juegos tipo **Barbie** que empalagan de lo tierno; es una jornada diferente que, aunque sí tiene tonos pastel, no deja de ser recomendable.

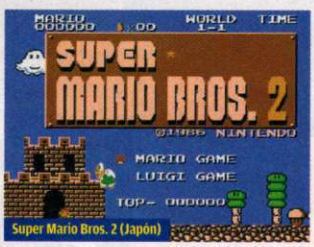
UN VISTAZO A JAPÓN



No es un secreto, el sueño de todo aficionado a los videojuegos (o en algunos casos también el anime), es poder visitar alguna vez Japón, ese mítico país, tierra de los más grandes genios del medio que nos han regalado horas de sano entretenimiento delante de nuestras consolas; caminar por las calles de Akihabara y maravillarnos con todos los juegos y accesorios que se pueden encontrar por ahí; pero ¿por qué esto supone algo casi mágico? Sencillo, porque en América muchos títulos y artículos de colección nunca aparecen, además de que por su cultura, perciben a la industria de manera distinta.

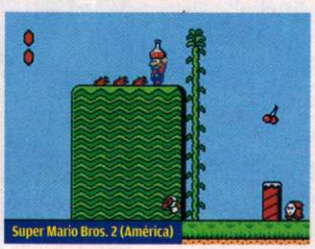
Tal situación no es algo nuevo, al contrario, lo hemos padecido desde hace muchos años, prácticamente desde los tiempos del NES, de modo que nos hemos perdido de algunas joyas, juegos que rozan la perfección y de los cuales te vamos a comentar en este artículo, no para que te vayas a vivir a Japón, sino para que conozcamos mejor cómo se desenvuelve la industria en un país como el del Sol Naciente, donde se le da la importancia que realmente tiene, colocándola por mucho por encima de otras grandes también como lo son la música o el cine.


The legend of Zelda



Super Mario Bros. 2 (Japón)

The legend of Zelda


Super Mario Bros. 2 (América)

¿Qué impide que lleguen a mi consola?

La pregunta que encabeza este apartado ha representado el mayor dolor de cabeza para los videojugadores, ya que a ciencia cierta nunca se aclaran las situaciones por las que "equis juego" no apareció en nuestro continente, sin embargo, vamos a comentar algunas de las respuestas que a nuestro juicio ocasionan que nos perdamos de dichos títulos.

Tal vez la excusa más fuera de lugar que se conoce, pero que al mismo tiempo fue la causante de que no pudiéramos disfrutar en su momento de la secuela real de **Super Mario Bros.** y algunos **Final Fantasy**, fue que la habilidad del jugador Americano (entiéndase como habitante de todo el continente), no era comparable con la que poseían los jugadores asiáticos, de modo que nos preparaban juegos especiales donde las exigencias no eran muchas y se podían terminar sin problemas mayores; tal vez quien rompió con esa tendencia fue **The Legend of Zelda** para NES.

Por fortuna se superó el primer obstáculo, la falsa creencia de que nuestras habilidades con el control eran inferiores, lo malo fue que llegó otro que hasta la fecha no hemos podido saltar: las licencias. Muchos juegos están basados en animaciones que de momento sólo se emiten en Japón, lo que hace pensar a las compañías que por ese motivo en América no van a tener el mismo éxito, olvidándose por completo del hecho de que cuando compramos un juego lo hacemos por su *gameplay* y la diversión que nos aportará, siendo los personajes algo que consideramos al último.

Por fortuna los tiempos cambiaron y el mito de la habilidad fue abandonado, de lo contrario nos hubiéramos perdido de verdaderas joyas como Ikaruga en GCN.

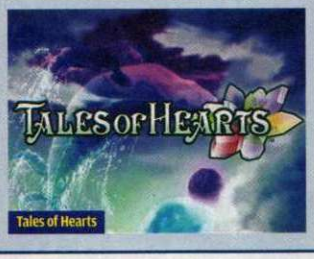
Las glorias perdidas

Ahora pasemos a lo importante, lo que nos hemos perdido; han sido grandes obras, algunas de proporciones descomunales, claros ejemplos los tenemos en **Evangelion** o **Wonder Project** para Nintendo 64, el primero es simplemente la mejor adaptación a videojuego del gran trabajo que realizara el estudio Gainax de animación, mientras que el otro, es un RPG excelente que se convertiría en clásico debido a su peculiar estilo gráfico que aparentaba ser una serie japonesa. Un caso curioso se dio en el año 2000, cuando la compañía Treasure lanzó para el N64 el glorioso **Sin & Punishment**, juego que aprovechaba las ventajas de la consola de manera única, y que hace tan sólo unos meses, está disponible en la Consola Virtual, dictando un nuevo camino para este medio de descarga, ya que puede representar la aparición de viejas leyendas por fin en nuestro territorio, como es el caso de **Evangelion** o hasta **Animal Forest**.

El equipo creativo de Treasure desarrolló en el año 2000 uno de los mejores juegos de disparos que hayan visto la luz, **Sin & Punishment**; el N64 fue la consola elegida para ser su casa.

Todo apuntaba a un lanzamiento mundial, pero se quedó en Japón por 8 años antes de aparecer en la Consola Virtual americana; esperemos contar con mejor suerte para la secuela.

© 2000 Treasure



La situación actualmente no ha cambiado mucho a la que se vivía en la década pasada, de hecho, parece volverse más marcada. Es cierto que las empresas americanas han logrado equipararse a los grandes desarrollos que se realizan en Japón, pero sigue siendo en este último en donde nacen los juegos más recordados o representativos... lo malo es que no todos los podemos disfrutar.

No hay que ir muy lejos ni buscarle demasiado, basta con ver la lista de lanzamientos japoneses para darse cuenta de la situación; juegos como **Death Note**, **Tales of Hearts** o **Tatsunoko vs Capcom** rompen cualquier récord de ventas, ofrecen una jugabilidad perfecta, nuevos conceptos, bueno, basta decir que llevan al Nntendo DS y a Wii al límite de sus capacidades, pero al parecer, no es razón suficiente para que alguno de sus estudios se animen a dar el paso y romper las barreras colocándolo en nuestro mercado.

Los personajes de Tatsunoko fueron perfectos para este crossover debido a su estilo gráfico, que permitió mezclar ambos universos sin mayores problemas, logrando un juego perfecto.

© 2008 Tatsunoko / Capcom

Es muy importante mencionar que el género RPG en Nintendo DS, ha recibido un apoyo extraordinario por parte de los desarrolladores en todo el mundo, pero a pesar de eso, en Japón siguen apareciendo títulos que por el momento no han llegado a América, como es el caso del juego que mencionamos líneas arriba: **Tales of Hearts**. Esta serie tiene años de tradición en el medio, es más, para Nintendo DS ya tiene algunos capítulos, lo raro es que Namco Bandai no haya hecho algo para dar a conocerlos fuera de la isla. Un caso similar se vive con **Sigma Harmonics**, una obra magnífica de Square Enix que está lejos de editarse en este lado del mundo.Fotos: 12, 13

En Wii vemos la misma historia con otros juegos, siendo uno de los más sonados el de Fragile igual de Namco Bandai; nos encontramos ante un título con una trama sumamente elaborada, sin mencionar el trabajo artístico que están logrando plasmar, generando una sensación de soledad en el jugador como pocas veces se ha visto.

El anime forma parte importante de la cultura japonesa, salen varios juegos al año basados en sus historias, pero a diferencia de las historias arriba comentadas, muchos no tenemos la oportunidad de conocerlos, por ejemplo la animación **Soul Eater** tiene un gran título para Wii y NDS, que dejando de lado su argumento, estamos seguros que en nuestro territorio generaría buenos resultados debido a su calidad jugable; en la misma sintonía tenemos a **Haruhi no Yutsu**, un divertido juego de baile donde por medio de los controles del Wii seguimos el ritmo de varias canciones.

© Nagaru Tanigawa

© Atsushi Okubo

La animación japonesa es fuente de inspiración para varios juegos excelentes, como es el caso de **Soul Eater**, serie que se ha colocado en el gusto de los televidentes de aquel país.

Cuenta con dos juegos para las consolas de Nintendo, sin embargo, al no transmitirse en nuestro continente, es complicado que veamos alguna adaptación.

No todo son malas noticias

Sí, nos hemos perdido de varios juegos, pero también hemos podido disfrutar de sagas que hace años sólo representaban un sueño, como **Dragon Ball** o **Naruto**; muchos de ustedes seguro recuerdan que en la época del Super Nintendo los títulos basados en **Goku** y compañía nunca llegaban, se quedaban en Japón, pero desde la aparición del Nintendo GameCube, la situación cambió de manera radical para esta saga.

Por otro lado tenemos a **Naruto**, animación que ha debutado en Wii con el pie derecho gracias a un sistema de batalla sencillo y ágil; este personaje es un fenómeno de popularidad con los nipones, por lo que es de reconocer que esté al mismo tiempo con nosotros, quizá algo retrasado en sus emisiones, pero bueno, es mucho mejor de lo que nos hubiéramos imaginado.

Volviendo un poco a las obras que por fortuna sí tienen posibilidades de llegar, nos encontramos con **Muramasa: The Demon Blade**, un título en dos dimensiones con un espectacular apartado gráfico el cual es muy probable que sí cruce el océano y lo tengamos en nuestro Wii, por lo que es importante que de ocurrir, se le dé el apoyo necesario para que pueda destacar como lo que es, una obra sin precedente en la que podríamos conocer mucho más del arte y cultura japoneses.

Un mundo distinto

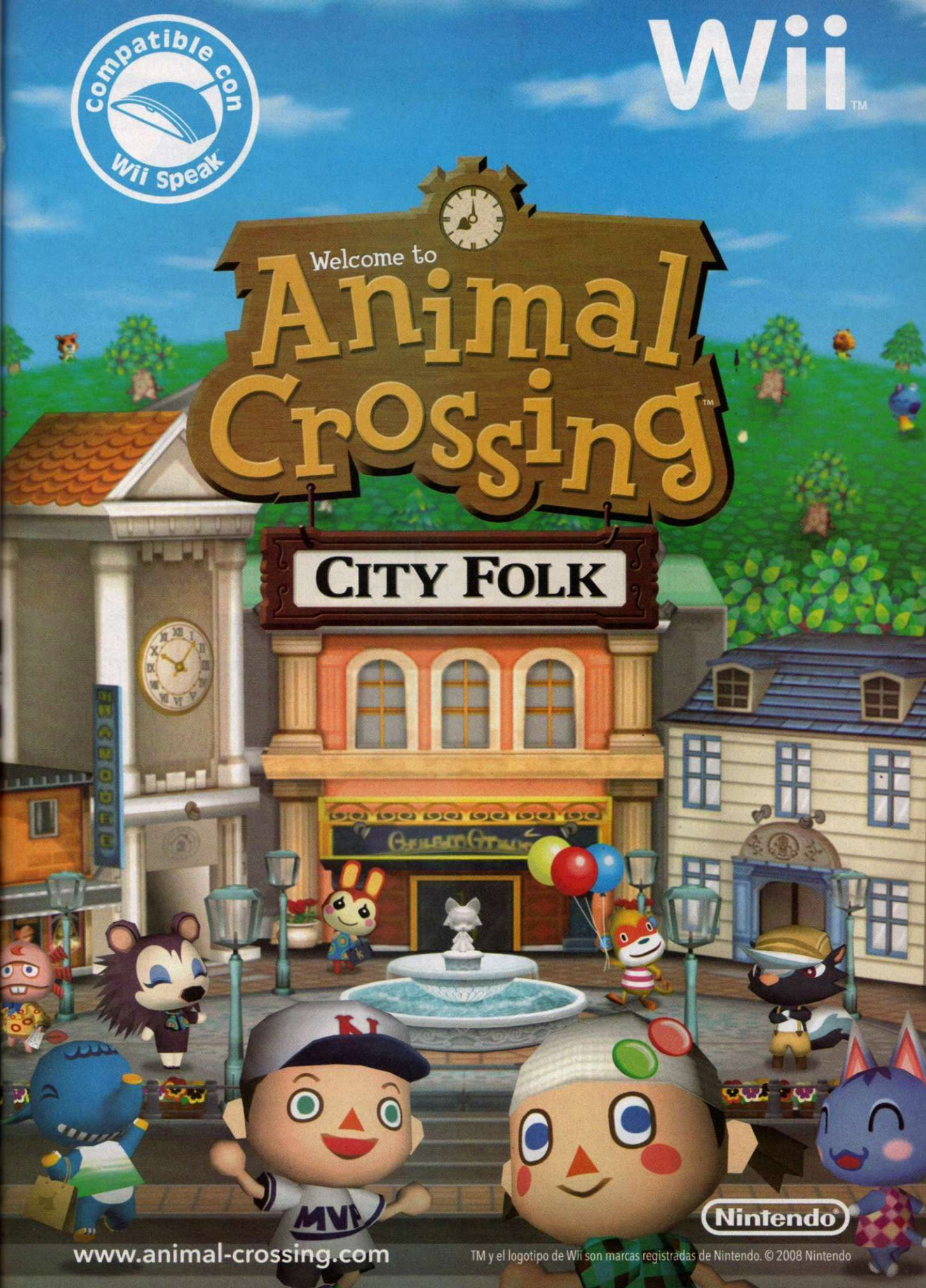
Es difícil que pueda existir una unificación de mercados, sin embargo, lo que sí se puede pedir, es que los licenciatarios analicen sus propuestas en aquel país y apuesten por algunas que puedan traer a América; al igual que en su momento pasó con el pretexto de la dificultad, es seguro que ahora se pueda romper la barrera de las licencias y pronto gozar de títulos que por el momento están fuera de nuestro alcance, ¿o a poco no les gustaría jugar **Fatal Frame IV** o **Disaster: Day of Crisis**? Pues bien, habrá que esperar. Nuestra intención con este artículo es mostrarles la problemática del medio respecto a las adaptaciones, pero al mismo tiempo dejar claro que sí es posible que aparezcan obras hechas "sólo para Japón" en todo el mundo.

Caso contrario al de **Soul Eater** lo tenemos en **Bleach**, un anime espectacular que ha sido el pretexto perfecto para que Sega haya lanzado en todos los territorios un gran juego de peleas.

Bleach

No podemos dejar de mencionar el esfuerzo que ha hecho Sega al colocar en el catálogo de las consolas de Nintendo la serie Bleach; en Wii quizá le hizo falta pulir un poco más el *gameplay*, pero aun así es una experiencia fantástica en la que controlamos a varios personajes con espadas. Por su parte, en Nintendo DS logró simplemente, brindarnos el mejor título de pelea para la consola y uno de los mejores en lo que va de la generación. Esperamos que siga en la misma línea y que pronto nos sorprenda con más adaptaciones para Occidente.

© Tite Kubo


Compatible con Wii Speak
Wii
Welcome to
Animal Crossing
CITY FOLK
www.animal-crossing.com
Nintendo
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Intelligent Systems** Categoría: **RPG/ Estrategia**

FIRE EMBLEM
Shadow Dragon

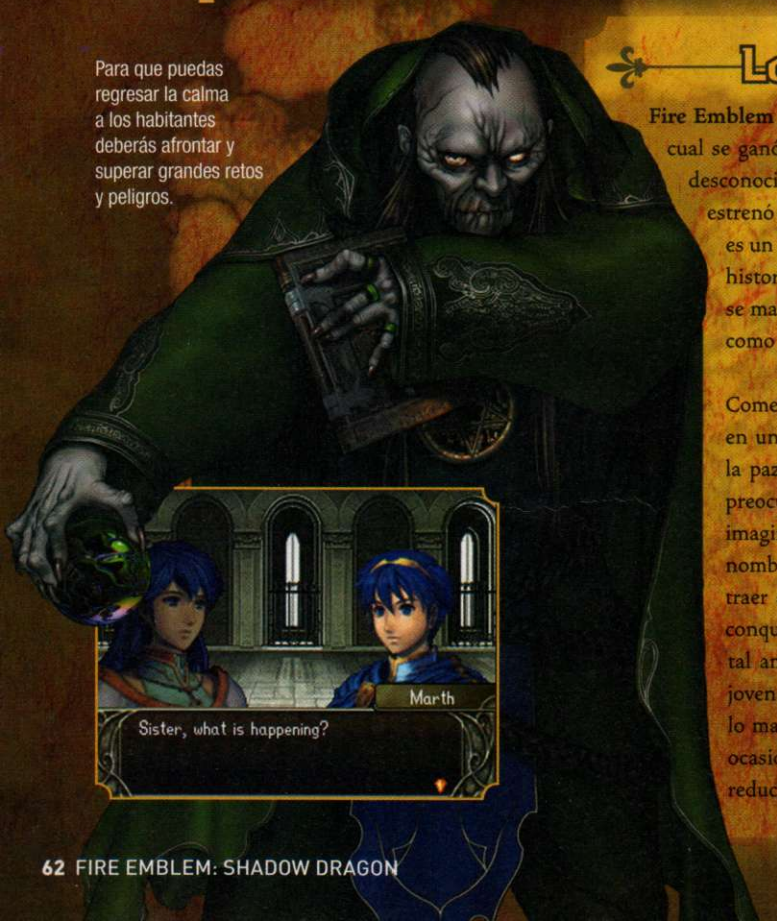
Sin duda que la serie de **Fire Emblem** se ha consolidado como la mejor opción en juegos de estrategia que podemos encontrar en el mercado actualmente; logro que habla de lo importante que es esta franquicia para Nintendo, tomando en cuenta que se debe competir ni más ni menos que con **Final Fantasy Tactics**. De cualquier modo, para estar en la parte más alta de la torre, se debe ofrecer siempre un trabajo impecable, perfecto situación que no puede quedar mejor ejemplificada que con **Fire Emblem: Shadow Dragon** para Nintendo DS, la oferta más reciente de la serie y que nos demuestra la importancia que está demostrando la gran N con la línea.

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★½ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★ HISTORIA ★★

RANKING CN 9.0

Siempre que la oscuridad se aproxime, aparecerá un héroe que encontrará de nueva cuenta la luz para su pueblo...

Para que puedas regresar la calma a los habitantes deberás afrontar y superar grandes retos y peligros.



La aparición de un clásico

Fire Emblem tiene sus inicios en el año 1990 para Famicom, fecha desde la cual se ganó un lugar en Japón dentro de los grandes, pero por cuestiones desconocidas, no apareció en América hasta el 2003, cuando tuvo un estrenó mundial en Game Boy Advance. Por tal motivo, **Shadow Dragon** es un remake de la primera versión, donde por fin podremos conocer la historia de esta primera aventura, que debemos decir, es muy buena, se mantiene al nivel del *gameplay*, que gracias al *stylus* logra adentrarte como pocas veces se ha visto.

Comencemos por platicar un poco sobre el argumento. Todo toma lugar en un continente conocido como Archanea, donde por muchos años la paz había reinado gracias a las obras de los gobernantes, siempre preocupados por mantener feliz a su gente. Por lo anterior, nadie se imaginaba que algo terrible estaba por ocurrir, ya que un hechicero de nombre **Gharnef**, ha realizado un ritual secreto con el que ha logrado traer a la vida a **Medeus**, un antiguo rey del mal, con el que quiere conquistar todo el continente por medio de guerras y destrucción. Ante tal amenaza, poco pueden hacer los altos mandos, sin embargo, un joven príncipe, **Marth**, está decidido a poner fin a la siniestra pareja, lo malo es que pocas personas han tenido el valor de hacerles frente, ocasionando que el grupo con el que se ha lanzado a la batalla sea reducido, forzándolo a planificar más cada acción para tener éxito.

Mueve tus piezas correctamente

Como en todo juego RPG, la exploración es básica para que consigas pistas que te ayuden a progresar, debes hablar con cada una de las personas que te encuentres, pero la base de su éxito está en la mecánica de las batallas, donde se hace énfasis en la estrategia. En cualquier otro título, sólo te enfocas en elegir el ataque de tus personajes y el orden en que lo harán, pero en **Fire Emblem** debes considerar otros factores para aumentar tus opciones de obtener la victoria.

Al entrar en fase de combate, la perspectiva del juego cambia a una superior donde el suelo se cuadricula en dos colores diferentes, uno para representar al enemigo y otro para mostrar tu ubicación. Cada casilla representa un movimiento que puedes hacer para colocar a tus compañeros y encerrar a tu objetivo; lógicamente los avances serán por turnos, de modo que debes analizar bien tus opciones para no caer en una trampa.

Analiza muy bien el campo de batalla para poder elaborar un plan correcto de ataque.

La inteligencia es tu mejor arma

Es muy importante que recuerdes que la cercanía no te asegura para nada que tus ataques resten mayor energía, así que debes evaluar a cada integrante de tu *party*, ya que algunos se van a desempeñar mejor en largas distancias, de hecho lo recomendable es que siempre formes bloques, ubicando a tus guerreros más fuertes y resistentes en las primeras filas; de este modo le costará más trabajo a tus rivales vencerte. Otro aspecto importante son los movimientos de engaño, en los que debas sacrificar un par de miembros, pero te permitan conectar un ataque fulminante.

Para realizar lo anterior, debes incluir elementos genéricos, que no representen una pérdida considerable para tus filas, ya que si alguien muere en la guerra, no lo volverás a ver jamás; cada soldado es único y al caer en batalla lo hará para siempre, así que en base a esto debes establecer un plan para no quedarte sólo; esta es una de las grandes virtudes de la serie. Encontrarás guerreros con características distintas, desde los hábiles con la espada hasta los que prefieren usar la magia, todos son necesarios para tu ejército, ya que los peligros a los que te enfrentarás, se mantienen en constante cambio, lo que significa que una misma jugada o estrategia no te va a funcionar dos veces de la misma forma.

Los inicios de una saga mágica

¿Sabías que existió un juego Trading Card Game de Fire Emblem?

1. **Fire Emblem** tuvo dos apariciones en el Famicom, la primera de ellas en 1990 y la segunda un par de años más tarde, ambas compartiendo elementos fundamentales de la trama.

2. El salto al Super Famicom se dio en 1994, plataforma para la cual lanzaron cuatro títulos, de los cuales dos ya están disponibles en la Consola Virtual... japonesa claro.

3. Tras su éxito en América al debutar en 2003 para el Game Boy Advance, Nintendo decidió integrar a la plantilla de **Super Smash Bros. Brawl** a otro personaje de este universo, a **Ike**.

4. La serie tiene tanta popularidad en Japón, que en aquel país se lanzó un juego de cartas al estilo de **Yu-Gi-Oh!** donde utilizabas a los personajes clave de los juegos aparecidos a comienzos de 2000.

© 2001, 2006 Nintendo/ Intelligent Systems/ NTT Publishing Corp., Ltd.

La espada guía sus vidas

No sólo Marth utiliza esta famosa arma para defenderse

© 2007 Namco

Nightmare/ Sigfried

De todos los personajes de **Soul Calibur**, **Nightmare** es quizá el que tiene los combos más devastadores, usa la espada de una manera espectacular con ambas manos, lo que propicia la creación de combos que son difíciles de predecir para sus rivales; realmente no tiene puntos débiles está bien balanceado en cualquier aspecto, hasta en la velocidad, ya que a pesar de su tamaño puede correr de un extremo al otro del escenario en cuestión de segundos.

Zero

No, nos referimos a **Zero** el jefe final de **The King of Fighters 2000**, sino al personaje de la serie de **Mega Man X**. Este robot no sólo usa los disparos para mantener alejados a sus enemigos, ya que también posee una espada laser con la que puede causar un gran daño si logra conectar sus ataques debido a la fuerza de sus brazos. Curiosamente, sus habilidades han sido comprobadas por grandes del género de pelea como **Ryu** o **Kyo Kusanagi** en el recopilatorio **SNK vs Capcom** de Arcadia.

Link

No podíamos hacer una lista de los personajes más famosos de los videojuegos que usan espada sin mencionar a **Link**, el héroe del tiempo. De todos los que mencionamos es quizá el que usa la arma más famosa, la **Master Sword**, que le ha permitido salvar el reino de Hyrule en una incontable cantidad de ocasiones, pero por si fuera poco, también su maestría y habilidad lo ha llevado a enfrentarse con personajes de otras grandes series como **Seung-Mina** y **Raphael** de la serie de **Soul Calibur** o incluso al mismo **Mart** de **Fire Emblem** en **Smash Bros.** para Nintendo GameCube, es sin duda todo un ícono de la industria.

Dirigir el destino ahora es más fácil

Indicar el movimiento de cada personaje sería una labor muy pesada si usarás tan solo el Pad, por lo que para esta nueva versión, se usa el *stylus*. Simplemente debes tocar a la unidad o integrante que desees mover y listo, marcas la trayectoria como si se tratara de un mapa real, permitiendo un ritmo ágil en los enfrentamientos y no debas pasar minutos antes de atacar. Mientras lo anterior ocurre en la pantalla táctil, en la superior te vas a encontrar con diversas animaciones en la que verás los enfrentamientos directos entre tus guerreros y los enemigos.

Debemos decir que aunque la estructura es similar a la que se vio en la versión de GBA, en **Shadow Dragon** el tamaño de los *sprites* es mayor, además de que han integrado algunos elementos en 3D que añaden un gran realismo a los escenarios donde se realizan los enfrentamientos. Donde si se nota un gran avance, es en los efectos y música, representan un nuevo nivel que dota a cada momento de dramatismo o emotividad, lo que te adentra mucho más a la historia.

Nadie queda fuera de la diversión

Es cierto que este tipo de juegos resultan algo complejos si no se tiene alguna experiencia previa, situación por la que los creadores, decidieron ofrecer seis diferentes niveles de dificultad; volviendo accesible la aventura para cualquier persona, pero al mismo tiempo proponiendo un nuevo reto para los jugadores expertos. Así que ya no hay pretextos, **Fire Emblem; Shadow Dragon** es lo que necesitas para volverte fan del género y de la serie.

Tanto **Final Fantasy Tactics**, como **Ogre Battle** son grandes títulos del género, sin embargo, su *gameplay* siempre ha sido confuso, lo que ha impedido un poco que las jugadas sean ágiles, situación que en **Fire Emblem** no existe, ya que además de que todo es muy gráfico, con ayuda de la pantalla táctil se aprovecha mejor el tiempo al momento de la acción, evitando que las batallas se vuelvan tediosas; sin duda lo consideramos como una de sus virtudes que lo convierten en un juego altaente dinámico.

No utilices tus mejores técnicas con enemigos débiles, manténlas en secreto hasta que enfrentes a rivales de mayores dimensiones.

Una experiencia sin límites

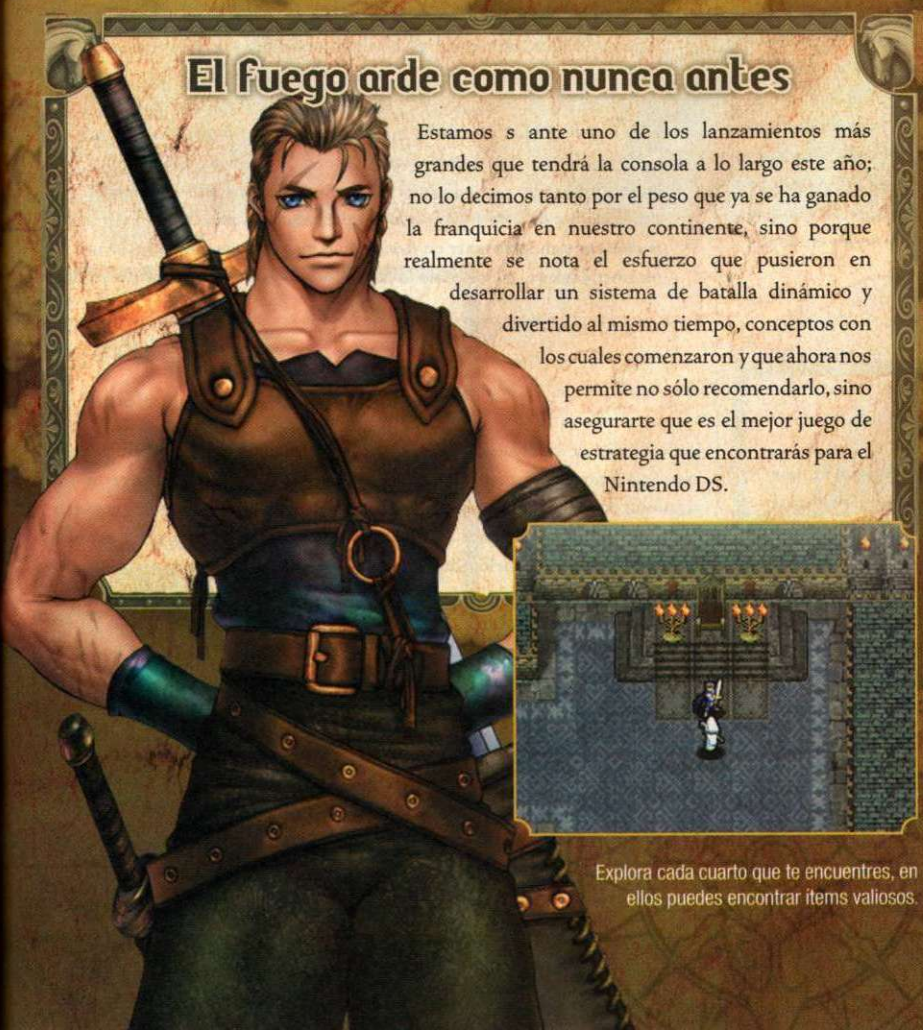
Para este *remake*, Nintendo escuchó a sus fans y ha incluido opciones para dos jugadores simultáneos vía Wi-Fi; ahora podrás poner a prueba tus habilidades con personas a las que les compartas tu *Friend Code*. Lo mejor de esta opción, es que en cada una de las peleas que tengas vas a aprender alguna jugada o movimiento nuevo, que jamás te hubieras imaginado que se podía lograr, todo esto observando detenidamente lo que realice tu contrincante.

No todo se limitará a los duelos en línea, existe una opción que te permitirá usar las monedas que consigas en el modo de historia en una tienda especial, donde tendrán *ítems* que no encontrarás de otra forma. Deberás ser un cliente frecuente, ya que el inventario se actualizará de manera constante para que siempre cuentes con lo mejor en armamento.

Otro extra, aunque no tiene que ver con el juego online, lo tendrás al comenzar tu jornada; vivirás un prólogo que te servirá como tutorial, en el cual se te comentarán detalles que complementarán la trama. Un gran detalle de parte de Intelligent Systems, quienes desde que han estado al mando de la franquicia, la innovación ha sido su mejor carta de presentación.

El fuego arde como nunca antes

Estamos s ante uno de los lanzamientos más grandes que tendrá la consola a lo largo este año; no lo decimos tanto por el peso que ya se ha ganado la franquicia en nuestro continente, sino porque realmente se nota el esfuerzo que pusieron en desarrollar un sistema de batalla dinámico y divertido al mismo tiempo, conceptos con los cuales comenzaron y que ahora nos permite no sólo recomendarlo, sino asegurarte que es el mejor juego de estrategia que encontrarás para el Nintendo DS.



Explora cada cuarto que te encuentres, en ellos puedes encontrar ítems valiosos.

Los expertos comentan

Master

Hace muchos años que conozco esta serie, por lo que puedo decir que era algo muy raro que Nintendo no decidiera lanzarla en América, en principio se pensó que era debido a su elevada dificultad, pero nunca se demostró nada; por fortuna eso ha quedado en el pasado y ahora es de las franquicias más fuertes en todo el mundo de los videojuegos, derrochando calidad pero sobre todo ingenio en cada una de sus adaptaciones alas diferentes consolas, tanto en sistemas caseros como en portátiles, donde simplemente no tiene rival alguno, ha superado a sagas como **Final Fantasy Tactics**. **Fire Emblem: Shadow Dragon** es una obra perfecta en todo sentido que no debes perderte por nada.

Crow

Dicen que más vale tarde que nunca y en esta ocasión sí aplica, pues casi 20 años después ya podemos ver la primera entrega en nuestro continente de esta gran saga de Nintendo, pues si recuerdas, la el pasado remake sólo apareció en Japón. Lógicamente veremos el principio de esta intensa franquicia, así como las bases que fundaron toda esta batalla interminable de estrategia, múltiples personajes y escenarios que nos mantendrán al borde de la acción. En definitiva, una opción interesante para aprovechar tu Nintendo DS, además, disfrutarás de un nuevo diseño, fresco y apegado a los estándares actuales que marcan las exigencias de los fans. Esperamos que pronto disfrutemos de un nuevo capítulo.

Panteón

Sé que los **Fire Emblem** son un poco repetitivos desde hace algún tiempo, pero eso no quita que sean unas excelentes opciones para los jugadores que gustan de participar en títulos de estrategia y las batallas épicas. Ahora tenemos en la oportunidad de jugar un *remake* del original clásico de Famicom que tuvo salida en el año 1990, claro que está muy bien aderezado con gráficos actuales y un mejorado *gameplay*, gracias a las capacidades del sistema portátil consentido de todos, el Nintendo DS. Si te agrada este tipo de género o quieres tener una genial opción de juegos de estrategia, no lo dudes y ve por esta gran obra traída por Nintendo, oportunidades como esta no pasan tan seguido.

El control de los PROFESIONALES

Por Axy

Online vs. Multiplayer local

Hola chavas y chavos, su amigo Axy los saluda con un nuevo tema que resulta bastante polémico cuando se toca en las reuniones con los colegas videojugadores; se trata de la preferencia que tenemos para jugar con -y contra- nuestros amigos. Hay quien prefiere reunirse en casa de alguien para que todos convivan y reten, pero otros eligen los juegos en línea; las opiniones están divididas y cada quien defiende su punto, así que decidí escribir este artículo para ver más detenidamente los pros y contras de cada una de las opciones que tenemos.

Online

¿En línea?

Se le llama en línea (u *Online*) a aquel juego que requiere de algún tipo de red para que puedan participar los demás; actualmente lo más común es conectarse por medio de Internet, pero siempre se ha utilizado cualquier tipo de tecnología para enlazar sistemas y jugar; antes hubo módems y terminales con cableado antes de los módems. Con el paso del tiempo, tenemos hoy en día la tecnología Wi-Fi para conectarnos con cualquier persona a distancia también; como verán, la forma de jugar ha evolucionado al parejo con los juegos y las estaciones para participar. Hay exponentes simples que puedes jugar con tan sólo conectarte a Internet desde una PC y entrar a un sitio con juegos en línea, sin necesidad de descargar absolutamente nada; existen otros más básicos donde sólo hay textos (que son los más antiguos) y obviamente las grandes series en donde puede participar toda una comunidad al mismo tiempo.

Doom, un pionero

Durante la década de los años noventa, muchos juegos dejaron de usar los protocolos LAN para emplear mejor la Internet; uno de los más jugados fue el clásico **Doom**, el cual popularizó el estilo *Deathmatch*, en donde muchos jugadores pueden participar en una batalla sin cuartel hasta que sólo uno es el vencedor. Desde este tiempo, los juegos de primera persona han sido uno de los géneros que más han aprovechado cualquier tecnología para los enfrentamientos en línea, especialmente en los torneos masivos.

Multiplayer

La reta en casa

Los títulos *multiplayer* son aquellos que permiten a dos o más personas jugar de manera simultánea en el mismo lugar y el mismo juego. Algunos títulos permiten participar en aventuras cooperativas, con objetivos y metas, pero la mayoría son en combates de todos contra todos, cosa que es sumamente divertida. Sus características permiten a los jugadores disfrutar de la interacción con otros individuos, ya sea con rivalidades o en equipos, ayudando a tener la convivencia que falta en los títulos de un solo jugador. No todos los juegos están diseñados con la idea de ser para varias personas, pero aquellos que ofrecen modos *multiplayer* tienden a tener un *Replay Value* más alto y por ende, ser más recomendables que los que no lo tienen.

Cada quien con su control

Las consolas de videojuegos de antes tenían normalmente dos controles para jugar; posteriormente aparecieron los periféricos para poder incluir a otros dos jugadores en el mismo sistema como lo fue el NES Satellite, que permitía conectar cuatro controles simultáneos al NES para juegos como **A Nightmare on Elm Street** o **Nintendo World Cup**.

El primer sistema de videojuegos en tener cuatro entradas de fábrica para cuatro controles fue el Nintendo 64, en el cual hubo un auge de juegos para varios participantes, los cuales fueron un éxito total como **Mario Kart 64**, **Conker´s Bad Fur Day** y **Goldeneye**, entre otros más.

Siembra, construye y conquista

Los títulos de estrategia en tiempo real también son favoritos de los fans *Online*. Con el crecimiento de Internet, dichos juegos se popularizaron más y más, permitiendo a los jugadores participar en campañas de muchas horas en donde pueden disfrutar del juego completo, desde llegar a una tierra nueva, sembrar y construir sus casas, hasta entrenar guerreros y atacar a otros reinos. La serie **Age of the Empires** es una de las más famosas opciones que se ha mantenido en el gusto de los aficionados a este tiempo de juegos desde sus inicios.

¿Y las consolas?

Jugar en línea no es una exclusividad de las PC, también las distintas compañías creadoras de videojuegos para consolas caseras han sabido aprovechar la tecnología de cada época para ofrecer nuevas experiencias a los jugadores. La primera consola en tener juegos en línea fue el Super Famicom, la cual ofrecía un servicio *Online* por medio del periférico conocido como Satellaview, aunque sólo estuvo disponible en Japón; por medio de este sistema podías tener títulos y descargarlos para disfrutarlos en casa, además de jugar en línea con tus amigos. Conforme el tiempo pasó, los nuevos sistemas fueron aprovechando los avances tecnológicos y así, seguirle el paso a las PC. Un exponente de esto es el título que llegó al Nintendo GameCube: Phantasy Star Online, aunque la principal problemática es que se puede jugar en línea sólo mientras la compañía mantenga el servidor; es decir, ahora que ya no está el servicio para PSO de GCN, tu juego se llama de manera indirecta "Phantasy Star Offline".

Online

Wii y NDS

Actualmente, los sistemas de Nintendo tienen la opción para jugar títulos en línea sin problema alguno; muchos juegos de Wii pueden jugarse en línea para expandir la experiencia y que haya un nivel *Replay Value* más alto. Pero no creas que está limitado a permanecer en casa; también puedes jugar desde donde estés (siempre y cuando haya una conexión o hot spot) por medio de tu Nintendo DS. Lo mejor de todo es que conectarse es sumamente sencillo y no requiere que seas un hacker o **Neo** para poder jugar *Online* con tus amigos o cualquier persona de todas partes del mundo. Esto es una buena ventaja, pues permite que más gente tenga la opción de jugar en línea con sus sistemas favoritos.

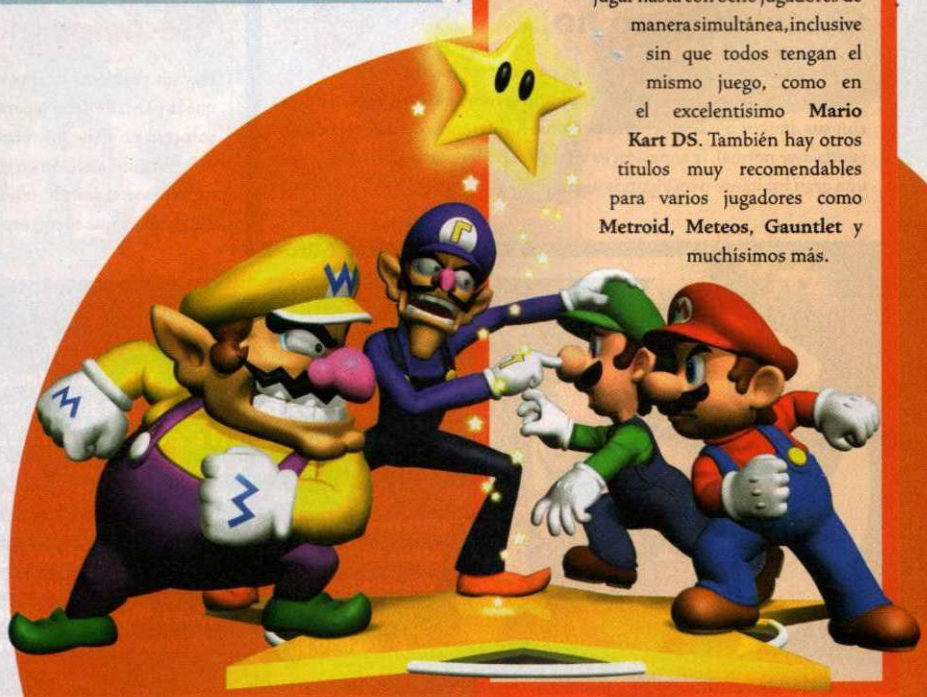
Uniendo a la familia

Los sistemas de Nintendo siempre han estado pensados en la convivencia familiar, al igual que en la de los cuates; por esta razón hemos visto que además de las increíbles aventuras para un solo jugador, muchos de sus títulos incluyen modos para varios jugadores para que haya competencias y todos puedan participar y compartir el mismo sistema. También hay muchas opciones de juegos de tableros como la serie **Mario Party**, la cual es un exponente que une a la familia –y también sirve para las retas entre cuates- con sus excelentes minijuegos. Otras compañías también han conseguido buenos resultados al producir geniales títulos de este tipo como **Pac-Man Fever**, **Super Monkey Ball** o **Godzilla Destroy All Monsters Melee**, entre muchísimos más.

Multiplayer local

NDS y Wii

Volvemos con los dos sistemas actuales de Nintendo. No sólo ofrecen capacidades para jugar en línea, sino que también tienen muchas opciones para que juegues con tus amigos sin necesidad de una conexión a Internet. Para el Wii podemos recomendar buenísimos juegos, tanto de Nintendo, como de los licenciatarios como la continuación de los **Mario Party**, **EA Playground**, **Rock Band**, **Wii Sports**, etc. Por su parte, el NDS ofrece una conexión inalámbrica local para jugar hasta con ocho jugadores de manera simultánea, inclusive sin que todos tengan el mismo juego, como en el excelentísimo **Mario Kart DS**. También hay otros títulos muy recomendables para varios jugadores como **Metroid**, **Meteos**, **Gauntlet** y muchísimos más.



Ventajas y desventajas

Online

"Siempre hay alguien con quién jugar"

Ventaja

Este uno de los eslóganes de la campaña del Nintendo DS y es muy cierto, a veces está lloviendo, o tus amigos están ocupados y no pueden verse para echar la reta; gracias al juego en línea, puedes competir contra alguna persona del planeta y así nunca aburrirte. Esta es una de las mejores ventajas del juego en línea.

Online

¡Orden!

Desventaja

El principal problema de cuando juegas en línea es que muchas veces la gente no sigue las reglas; hay jugadores sin honor que gustan de usar cheats o trampas para ganarle a los demás, aprovechándose que no hay modo físico de poderles reclamar. Los conflictos hacen que las competencias no sean tan divertidas como parece y aunque haya reglas, no siempre son obedecidas por todos los participantes. No falta el mal jugador que se sale de la contienda cuando va perdiendo o sólo por molestar a los demás y arruinarles el juego.

Online

"Juegas a la otra"

Ventaja

Cuando te reúnes con los amigos en casa, es difícil que los *multiplayer* normales permitan que más de cuatro participen de manera simultánea –a menos que sincronicen dos o más consolas con una conexión LAN, como se puede hacer con **Mario Kart Double Dash!!** Es por esto que los juegos masivos en línea son posibles, pues estando cada quien en su PC, es probable que se junten inclusive cientos al mismo tiempo.

Online

Quisiera, pero no...

Desventaja

Tener un sistema y el juego es posible, pero a veces hay quien no tiene una buena conexión de banda ancha como para poder conectarse con sus amigos o cualquier otra persona. A diferencia de una reta en un *multiplayer* normal, la conexión es vital para poder participar, cosa que es una gran limitante para algunos jugadores.

Multiplayer local

Orden, por fin

Ventaja

Al estar frente a frente con tus amigos, es más sencillo y común que el orden se mantenga y no haya trampas sin castigo, como pasa con los juegos en línea. Por temor a ser exiliado o recibir una buena pamba, los participantes tienden a respetar mejor las normas expuestas, además de que puedes controlar mejor quiénes van a participar en la reta.

Multiplayer local

Pocos jugadores

Desventaja

Esto es demasiado obvio, si juegas un *mulitplayer* normal, estarás sujeto a las limitantes de cada sistema, por lo cual si asisten más de cuatro personas a la reta, el quinto siempre tendrá que esperar... Los juegos en línea no sufren por esto, pues hay títulos para PC en donde pueden participar muchísimos jugadores simultáneamente, cosa que es muy común en las convenciones o torneos.

Multiplayer local

Convivencia directa

Ventaja

La principal ventaja de los juegos *multiplayer* es sin duda que fomentan la interacción y convivencia entre los participantes; jugar un buen **Mario Party** con la familia es muy divertido y permite que todos participen y pasen un buen rato agradable; en contraste, muchos jugadores (no es una regla) que prefieren los títulos *Online*, tienden a aislarse y prefieren jugar desde sus casas sin fraternizar con otras personas.

Multiplayer local

"Te estoy viendo..."

Desventaja

Hay un problema latente en jugar varios en el mismo televisor: que la pantalla debe separarse para alojar a los participantes y por ende, el factor sorpresa no tiene los mismos resultados. Otra dificultad de esto es que es más difícil seguir la acción en una fracción de pantalla que en el televisor completo; si no tienes uno grande, tendrás que enfocar demasiado para ver lo que pasa dentro del cuadrito que te corresponde.

Veredicto

Como siempre, es cuestión de preferencias decidir qué es mejor, si jugar en línea o en casa con tus amigos; pero lo que sí podemos ver es que las ventajas de los juegos Online chocan un poco con el concepto y meta de los videojuegos caseros: fomentar la convivencia en familia y con los amigos. La conclusión que podemos sacar de todo esto es que procures juntar a tu familia y/o amigos para las buenas retas locales, y si tienes oportunidad, al menos de vez en cuando, competir contra jugadores de otros lugares de la Tierra para practicar y pulir tus habilidades, pues muchas veces nos enfrascamos en las mismas jugadas porque nos acostumbramos a los jugadores que ya conoces. Bueno, los dejo con este tema para que lo platiquen, pero eso sí, ambas formas de jugar son buenas, sólo es cuestión de gustos.

Wii Music™

Deja que salga tu MÚSICA.

www.wiimusic.com

© 2008 Nintendo. Wii Music is a trademark of Nintendo.

Perspectiva CN

¡Retomamos esta sección con motivo del mes del niño! En esta ocasión el staff de Club Nintendo se reunió para recordar la niñez de cada uno y comentar esos recuerdos que nos dieron muchas alegrías. ¿Qué era lo que nos entretenía? Para algunos de nosotros, los videojuegos aún no existían, para otros apenas se comenzaban a conocer las consolas como el Atari o Intellivision, pero para los más jóvenes del equipo, el NES fue parte fundamental de su infancia. Seguramente la mayoría de nosotros nunca pensamos que lo que fue un pasatiempo en esas ´Epocas, sería un trabajo y estilo de vida. Checa los detalles y conoce un poco más a las personas que hacen mes con mes ésta, tu revista de Nintendo.

¿Y tú, cómo vives o viviste tu época de niño?

Pepe

Les voy a platicar cómo me divertía de chavito.
Vamos a decir que entre los 8 y 13 años, así que tengo que remontarme a la era de las cavernas. Así es, cuando yo andaba por esas épocas, me la pasaba en el futbolito, en las coladeritas y en el tochito y no existían ni por asomo los juegos de video. Había mucho cómic que leer y mucho tiempo para jugar en la calle, o sea que era bien vaguito.
Ya después, más grandecito, por ahí de los 16 años, ya tenía otras formas de divertirme... mis primas de Guadalajara... o sea que seguía jugando a las coladeritas y al tochito y puro juego de pelotas. Esto ya fue en la era palolítica. Ya en serio, por ahí de mis ilustres 17 años fue cuando me iba a la farmacia a jugar el **Nesa Pong**. Y poco a poco fui descubriendo los avances de los videojuegos. También pasé por Intellivision y Atari y todo lo que siguió después. Ahora tendré que pasar por el DSi y por lo que le siga al Wii. Pero por lo pronto tengo que pasar por mis primas que me están esperando para darles una repasada...a todos los juegos que hace mucho tiempo no juego.

Toño

¡Qué buenos tiempos! Aún recuerdo como si fuera ayer cuando salía con mis cuates de la cuadra a echar el tochito o la cascarita; de hecho, teníamos pintadas unas yardas y áreas en la calle para delimitar nuestra zona de juego. También nos gustaba andar en la minimoto y en las famosas Avalanchas (tablas con volante y llantas) en el parque de la colonia. Las escondidillas no podían faltar, eso de salvar a todos en el último momento era de todo un héroe, claro está que si te la aplicaban a ti ya no era de festejarse. Esto y más fue en el ámbito callejero, ya que mis primeros acercamientos con los videojuegos fueron el Atari y el Intellivision allá en los años 80; también las arcadias se hicieron presentes, títulos como **Burger Time**, **Punch-Out!**, **Pitfall**, **Q*bert**, **Frogger** y **Kun-fu Master** me dieron momentos de alegría y algunos de frustración por no avanzar rápido en los niveles del juego. Realmente en esos momentos lo que quieres es divertirte y nada más, nunca pensé que en el futuro iba a trabajar en una revista de videojuegos; afortunadamente aún tengo tiempo para jugar. Por cierto, que bueno qué me acordé: ¡Tengo que llevar a reparar mi Intellivision! Aún lo tengo.

Panteón

Desde los cuatro años, los videojuegos han estado presentes en mi vida; comencé jugando **Frogger**, **Donkey Kong** y **Phoenix**. Durante la primaria presencié la llegada de **Double Dragon** y jugué muchos títulos de Atari e innumerables de Arcadia. En la secundaria viví la emoción de **Street Fighter II**; y he visto la evolución de la industria con la llegada del SNES, el increíble N64, los distintos portátiles, el arribo del GCN y el Wii. Tengo muchos recuerdos de mi niñez, pero los más gratos siempre han girado en torno a los videojuegos y por ende, se han convertido en una parte esencial en mi vida, cuya cúspide es haber alcanzado el sueño de trabajar en Club Nintendo. A la gente le intriga que a mi edad me apasionen los juegos tanto o más que cuando era niño, pero a mí no me sorprende; ser videojugador no tiene nada que ver con la edad, es como si el entretenimiento electrónico mantuviera esa chispa de ser joven, encendida dentro de mí. El consejo Panteonero es este: siempre hay que tratar de ser fieles a nuestros pasatiempos con responsabilidad, pero sin dejar de ser niños en nuestro interior. ¡Feliz día del niño, chamacos!

Chucho

Quizás ser niño es de las etapas más entrañables en la vida de cualquier persona. Cuando era pequeño era clásico salir a la calle con mis primos, amigos y algunos vecinos a jugar a las escondidas, o bote pateado; también era divertido jugar en el patio de la casa de mi abuelita, pues como había muchas plantas en él, podíamos fingir ser exploradores o si llovía aventarnos bolas de lodo y dejar el lugar todo hecho un desastre (je, je). Desde temprana edad me gustaban mucho los videojuegos, tanto, que a mis papás les costaba algo de trabajo conseguirme alguno de los títulos que les pedía (en esa época eran muy pocos los lugares donde podían obtenerse), aún así pude disfrutar de juegos excelentes como **Super Mario Bros. 2** (uno de mis favoritos), **Snow Bros.**, **The Adventures of Lolo** y **Mega Man**, ya un poco más adelante **Zelda Link's Awakening**, **Wario Land** y **Kirby's Adventure** me hicieron pasar largos ratos pegado a mi consola. Los videojuegos fueron mi razón para convertirme en diseñador y aquellos sueños que tuve cuando niño, ahora los veo realizados formando parte del equipo de Club Nintendo. Mi niñez fue una etapa de mi vida que no cambio por nada.

Hugo

Como bien dijo Nietzsche, "La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con la que jugaba cuando era niño" y vaya que es cierto, porque sin importar los años, seguiremos soñando como en la infancia y disfrutando los detalles simples que son lo que llena de vida nuestro día a día (siempre y cuando así lo queramos). En lo particular, me la pasaba superbién en esas épocas, descubriendo día a día aficiones nuevas como la música, las películas y los juegos clásicos que nunca se olvidan, así como, los juegos de video que me tocaron en una época dorada donde las historias eran emblemáticas y llenas de emoción. Aún recuerdo cómo junto con mi hermano pasaba horas pegado al control descubriendo trucos nuevos en el clásico NES de 8 *bits*, sin saber que más adelante eso sería parte de mi trabajo y profesión. Es increíble cómo de niños disfrutamos todo al máximo, sin preocupaciones, yo me divertía tanto jugando canicas como creando historias con mis amigos, usando figuras de **Star Wars** o inventando hazañas en Dungeons and Dragons, y ahora sigo disfrutándolo, porque el que seas adulto no significa que pierdas la virtud del entretenimiento.

Juan

Pocas cosas en la vida se comparan con los momentos que se viven con los hermanos y amigos cuando se es niño, los partidos de futbol en la calle, las historias de fantasmas, bueno, incluso hasta tocar timbres de los vecinos ja, ja, ja. Pero claro está, los videojuegos también han estado presentes en mi vida desde temprana edad, ya que desde los cinco años he tenido la fortuna de jugar con el NES, que fue el sistema que marcó mi vida, debido a que desde ese momento me volví fan de Nintendo. Aún recuerdo que al salir de la primaria veía en el puesto de periódicos el ejemplar de Club Nintendo e imaginaba que sería genial trabajar en ella... y ahora lo confirmo. A inicios de los años 90, nada, pero absolutamente nada se comparaba a estar en las Arcadias con mi hermano jugando **Street Fighter II**, para después regresar a casa y contar los días para la salida de la versión casera; a mediados de esa década, el lanzamiento del Nintendo 64 fue un evento que marcó mi niñéz, jamás olvidaré cuando lo vi en Nintendomania. Qué buenos momentos, lo mejor de todo es que mientras tengamos la actitud, nunca dejaremos de ser niños.

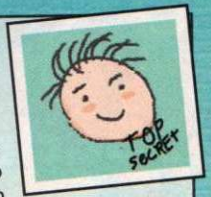
Frank

Afortunadamente me tocó ver el *boom* de las primeras arcadias, en ese tiempo "maquinitas", vamos, incluso me acuerdo de una farmacia donde tenían el típico juego de cuatro luces de colores que se iban encendiendo aleatoriamente y tú tenías que seguir la secuencia; estaba montada en un mueble de arcadia. También he de reconocer que pasé horas dedicadas al famoso **Pong** y despreciando el horroroso **Asteroids**; también disfruté de **Space Invaders**, **Pac-Man**, **Pitfall**; y después gasté mis monedas en los juegos de futbol americano que tenían la pantalla al centro del mueble y controlabas a tu corredor con una esfera (prototipo del sistema usado en los antiguos mouse de computadora); el **Popeye** y el gran **Donkey Kong**. Y cómo no recordar las horas después de hacer la tarea, jugando en el **Atari** con tu mejor amigo para luego rematar viendo los **Thundercats** o jugando canicas, pero lo mejor era echarse una cascarita de fut hasta que el sol se ocultaba -porque además he de decir que por alguna extraña razón los días te parecían más largos-. y al final del fut, premiarte con un refresco en botella de cristal. Todo esto me hace decir: ¡No hay nada como ser niño!

Axy

¡Ahhhh, la niñez! No creas que siempre he estado sentado frente a un televisor con un control en la mano... bueno, tal vez sí; pero también he disfrutado mucho esos momentos tan añorables cuando no te preocupabas de cosas de gente grande, sólo te reunías con tus amigos o tus primos para jugar a las "estráis", canicas, escondidillas y de todo tipo de cosas, incluyendo, obviamente, los grandes juegos de Nintendo. No les voy a dar indicios de qué edad tenía cuando jugaba **Street Fighter II**, ni cuando vi por primera vez a **Mario** en 3D, porque eso es un secreto, ja ja ja; pero sí les voy a decir que ser niño ha sido, si no la parte más feliz de mi vida, ciertamente la más despreocupada y relajienta. Son tantos recuerdos los que vienen a mi mente que no podría contárselos en tan pocas líneas; pero sí les puedo comentar que nunca he dejado que las presiones y estrés de la vida moderna acaben con mi humor y esa parte de mi niñez que todavía vive en mí. Va a sonar un poco trillado que les desee un feliz día del niño, así que mejor les pido que mantengan siempre el ánimo y que se den un tiempecito para divertirse de vez en cuando como si fueran niños.

Spot

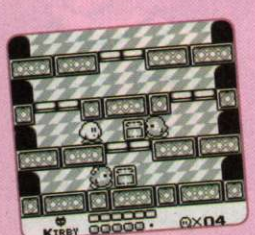


No sé ustedes, queridos lectores, pero muchos niños sueñan con ser agentes secretos y vivir historias asombrosas, de hecho, Axy y yo compartíamos ese sueño en la infancia, y ahora somos los agentes secretos de CN. Nuestras misiones especiales nos han llevado a diferentes lugares para explorar este sensacional universo de los videojuegos. Cuando era niño y salía a divertirme con una "fortuna" en los bolsillos (algunas monedas y caramelos), siempre con mis amigos a jugar a un parque o a donde fuera, pero donde más nos divertíamos eran las Arcadias, allí jugábamos todo tipo de aventuras que después veríamos adaptadas a los sistemas caseros. Mi primer consola fue un Atari, así que el pedazo de pizza se convirtió en uno de mis consentidos al igual que **Asteroids** o **ET**, en este último me pasé horas y horas jugando porque me aferraba a encontrarle un final (que no tenga nada que ver con desiertos en Nuevo México). Obvio, las experiencias van cambiando, así, conforme crecía, adoptaba nuevas actividades, sin dejar a un lado los videojuegos y a mi grupo de amigos, pues gran parte de mi infancia la pasé a su lado.

Kirby SUPER STAR ULTRA

Galería

Uno de los personajes más queridos por los fans de Nintendo es **Kirby**, quien cuenta con un aspecto simple, pero se vuelve camaleónico en cada ocasión que absorbe los poderes de alguno de sus enemigos. Aquí a la redacción han llegado muchos dibujos bastante creativos, denotando su popularidad. Esperemos que pronto nos sorprenda la gente de Nintendo con una nueva versión para el NDS o, mejor aún, en el Wii, pues si recuerdas, la que se pretendía para el GameCube se canceló.



Kirby's Dream Land
Game Boy - 1992

Kirby es uno de los personajes nacidos en el Game Boy monocromático y que luego se transportaron a las demás consolas de Nintendo. Originalmente fue creado por HAL Laboratories. Como detalle curioso, aquí **Kirby** aparece en color blanco, pues si recuerdas, el primer Game Boy sólo mostraba tonos en blanco y negro. Su diseñador fue Masahiro Sakurai, a quien tal vez recuerdes por éxitos como **Meteos** o **Super Smash Bros.**

Kirby's Adventure
NES - 1993

Luego del éxito obtenido en el Game Boy, era lógico que Nintendo decidiera lanzar una nueva aventura para el NES en 1993, a pesar de que dicha consola ya estaba en sus últimos meses de vida. En esta ocasión, **Kirby** combatirá contra el **King Dedede** para recuperar los fragmentos de la Vara Estelar. El estilo de juego es simple y no exigía mucho reto. Como detalle adicional, la música fue compuesta por Jun Ishikawa.

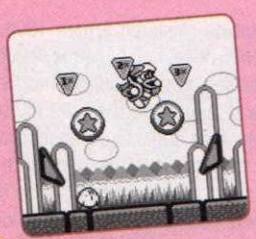
Hammer

Bonkers

Burnin' Leo

Fire

© 2008 Nintendo/ HAL Laboratory



Kirby's Pinball Land
Game Boy - 1993

La esfera rosada seguía cosechando éxitos, pero era claro que HAL Laboratories tenía planes de incursionar en nuevos estilos; así nació **Kirby's Pinball Land** para el Game Boy. Aquí podías adentrarte en tres diferentes mesas de pinball, cada una de ellas con retos independientes y jefes característicos como **Wispy Woods**, **Kracko** y los **Poppy Brothers**, y por último, llegarás al esperado encuentro con el rey **Dedede**.

Kirby's Dream Land 2
Game Boy/ Super Game Boy - 1995

Kirby regresa por su segunda aventura en Dream Land, ahora acompañado de otras criaturas que le ayudarán en sus misiones. En esta ocasión, los arcoíris que servían como puentes para comunicar a Dreamland fueron robados y sólo nuestro héroe rosado tendrá el valor y coraje para reestablecer el orden. Se mantenía como monocromático, pero al jugarse en Super Game Boy desplegaba un poco de color.

Poppy Bro Jr.

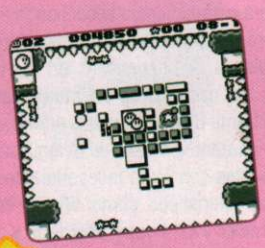
Bomb

Parasol Waddle-Dee

Parasol

Kirby's Avalanche
SNES - 1995

Si en el pinball le fue bien, ¿por qué no intentar otro tipo de *puzzle*? Así, luego de tanta especulación, **Kirby** llegaba de regreso al Super Nintendo con un juego superdivertido en donde debías de juntar tres figuras del mismo color para lograr una reacción, y si organizabas bien tu estrategia, incluso generarías combos que aumentarían tu puntaje y enviarían castigos a tu rival. Realmente es un título muy divertido y apto para toda la familia.



Kirby's Block Ball
Game Boy - 1995

Los cambios siguieron y para 1996, ya con el Nintendo 64 en la mente de todos, Nintendo decide lanzar una aventura más de este rosado personaje para el Game Boy. Ahora se trataba de un concepto nuevo, teniendo a **Kirby** dentro de un panel con bloques a cada lado, los cuales debías destruir, al rebotar en ellos (y usando tus habilidades clonadas), para acceder al siguiente nivel; realmente resulta muy adictivo.

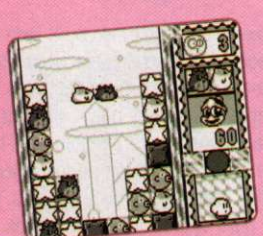
© 2008 Nintendo/HAL Laboratory

Kirby Super Star
SNES - 1996

Uno de los grandes favoritos de este personaje y quizá el que nos hizo realmente fans a muchos de nosotros es **Kirby Super Star**. No sólo los minijuegos eran entretenidos, sino que incluía tres diferentes historias que podíamos compartir con otra persona. Recientemente se hizo una adaptación al NDS que les recomendamos bastante, pues además se incorporaron nuevos elementos que lo hacen aún mejor.

Kirby's Dream Land 3
SNES - 1997

La siguiente incursión dejó a un lado los minijuegos y retomó el concepto original que tantos fans había ganado. Una de las nuevas ventajas es que la historia se contaba como si fuera un cuento de hadas, en forma de viñetas perfectamente animadas. Los pequeños animales regresan para ayudar a la bola rosada en esta curiosa aventura que marcaría los últimos títulos para el SNES. También lo puedes encontrar en la Consola Virtual.



Kirby's Star Stacker
SNES - 1997

Ya con la experiencia en aventura y *puzzles* que había ganado Kirby a lo largo de los años, ahora HAL Laboratories planeó un juego de *puzzle* pero totalmente original, es decir, sin basarse en otra franquicia existente. Aquí se incluía la interacción con los animales de historias pasadas como el hámster **Rick**, el búho **Coo** y el pez **Kine**. Más tarde, se logró un remake para el Super Famicom (sólo para el mercado japonés).

Kirby 64: The Crystal Shards
N64 - 2000

El único título de **Kirby** para el Nintendo 64 fue **The Crystal Shards**, una mágica historia que nos mostraba la gente de HAL Laboratories. Al tener mayor capacidad para dar rienda suelta a la creatividad, ahora **Kirby** ganaba un sinfín de habilidades adicionales que hacían de éste, un juego sumamente entretenido. Aquí es donde se presentaba **Adeleine**, quien en su momento, fue parte de la Galería de Club Nintendo.

QHDD...

¿Qué hay dentro de...
la niñez en los videojuegos?

¡La valentía no tiene edad!

En el maravilloso mundo de los videojuegos hay de todo tipo de héroes, desde los legendarios hasta los inmortales, pero no todos ellos tienen edad suficiente para conducir; es a estos pequeños titanes a quienes les dedicaremos este artículo para reconocer su esfuerzo y demostrar que la edad no importa cuando se tienen agallas para combatir al mal.

Bao (The King of Fighters)

Este niño con cara de "yo no fui" es uno de esos personajes que es fácil odiar, pues cae gordo por sus movimientos y forma de ser, pero sin duda merece reconocimiento por tener la valentía suficiente de ponerse a los golpes con los feroces peleadores del torneo **The King of Fighters** como **Terry, Kyo** o **Iori.** Claro que debe de tener algún seguidor... aunque suene difícil. En definitiva, este es uno de los personajes más jóvenes de los juegos de pelea, aunque obviamente hay más por ahí regados.

Little Samson (Little Samson)

Él es el protagonista de uno de los mejores juegos que vimos en el legendario sistema de 8 bits, el NES. **Little Samson** es el líder de su equipo, es rápido, salta más lejos y alto que cualquier otro miembro del grupo; puede escalar paredes y techos, y acabar con sus enemigos disparando campanitas a gran velocidad. Un pequeño gran héroe, sin duda.

Buster Bunny (Tiny Toons)

El valeroso conejito de los **Tiny Toons** se ha visto en las situaciones más comprometedoras, pero no por eso flaquea en el momento de enfrentar a los enemigos y salvar a sus amigos. Hemos visto su valor en muchos videojuegos, desde su primera aparición en el legendario NES, pero la mejor de todas sus apariciones es sin lugar a dudas en el excelentísimo **Tiny Toons Adventures: Buster Busts Loose!**

Baby Head (Captain Commando)

A pesar de su tierna apariencia, este bebé es un supergenio capaz de inventar cosas increíbles, como el traje robótico con el que pelea en sus aventuras con el equipo de **Captain Commando**. ¿Conoces algún héroe más joven —e inteligente- que **Baby Head**? Te retamos a que nos nombres alguno.

Ni el famoso **Jimmy Neutrón** tuvo un comienzo tan joven.

Ash (Pokémon)

Uno de los chicos más famosos de los videojuegos es sin duda el entrenador **Pokémon** más popular de la franquicia: **Ash**, quien al igual que la mayoría de los entrenadores, es un menor de edad, y aún así, puede viajar solo sin problema alguno. Lo más raro es que siempre anda limpio a pesar de que no tiene a su mami que le lave la ropa, por lo cual trae el mismo atuendo.

Carrie Fernandez (Castlevania)

Carrie, heredera del poder de la familia **Fernández** y descendiente de la gran hechicera **Sypha**, es una de los dos caza vampiros que se atreven a ir al castillo prohibido de **Drácula** para enfrentarlo. En contraste con el fortachón de **Reinhardt Schneider**, **Carrie** es una pequeña y linda chica que dificilmente creerías que tuviera el temple de ir a encarar los horrores de **Castlevania**. Hay todo tipo de heroínas en los videojuegos, pero son pocas las que a tan temprana edad se aventuran en una jornada tan difícil como ésta.

Donkey Kong Jr. (Donkey Kong Jr.)

¿Quién mejor para rescatar al gran simio legendario que su propio hijo? **DK Jr.** no sólo es un changuito que desea liberar a su padre, sino que se enfrenta a uno de los íconos más representativos de los videojuegos: al malvado cazador furtivo de primates mayores: **Mario Bros.** Sin pensarlo dos veces, un exponente digno de estar en esta lista.

Nemo (Little Nemo: The Dream Master)

Nemo es un niño que vive una gran aventura en uno de los clásicos de Capcom para NES. Merece estar en esta lista gracias a que, aun siendo un pequeño, decide ayudar a la gente de Slumberland y rescatar al rey de los sueños para restaurar la paz.

Link (The Legend of Zelda)

No podía fallarnos el héroe legendario, el cual, por si no recuerdas, inició su carrera como un chavito que no podía cargar ni una espada, y en varios de sus juegos, es un niño que vive algunas de las aventuras más impresionantes del mundo de los videojuegos. Sabemos que es imponente cuando crece (especialmente en **Ocarina of Time** y en **Twilight Princess**), pero de chico tiene el mismo porte y valor de siempre. Es tan importante ver a este personaje en sus dos facetas que en **SSBM** aparece de joven y de niño.

Baby (Super Monkey Ball)

Este pequeño monito es uno de los héroes más jóvenes de los videojuegos. Él es un bebé que compite con los otros personajes sin importarle su edad; siendo hijo de **AiAi** y **MeeMee** tiene todas sus habilidades, cosa que demuestra en cada competencia en la que participa. Lo que nadie puede negar es que es el más carismático de todos los monos.

Chicken Little (Chicken Little)

Esta pequeña ave es la personificación de que La Ley de Murphy puede ensañarse con una sola persona; es como si fuera Pepe el Toro, pero con plumas; todo le sale mal y parece que el mundo entero está en su contra; no obstante, es valeroso y dispuesto a todo por vivir una buena aventura y demostrar su valía al mundo... aunque necesite calzones hechos con su tarea. Si hay un personaje que merece reconocimiento por ser tan valiente desde chico, sin duda es éste pollito.

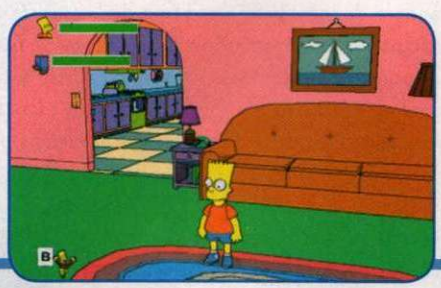
Este es un pollo que no tiene nada de gallina...

Maria Renard (Castlevania)

Ella es cuñada de **Richter Belmont**, y a pesar de su corta edad, posee grandes poderes que la convierten en una heroína capaz de enfrentar a las hordas del Príncipe de las Tinieblas. Curiosamente, en **Dracula X** aparece como una niña temerosa, pero en **Portrait of Ruin** demuestra que tiene la misma fortaleza y temple de los **Belmont** o los **Fernández**.

Bart Simpson (The Simpsons)

El rapaz más famoso de la serie estelar de Fox es también el más valiente y tenaz de la familia. Ha tenido numerosas apariciones en los videojuegos en los distintos sistemas que hay; unos de nuestros juegos favoritos es **Bart´s Nightmare**, **The Simpsons Game** y por supuesto, **Bart vs the Space Mutants**.



¡Feliz día del niño!

Así es, le deseamos a todos los niños que este mes se la pasen muy bien y que les vaya excelente en las celebraciones del 30; pero no se sientan mal quienes ya sean mayorcitos, recuerden que hay que mantenerse jóvenes de corazón. Si conoces más niños de los videojuegos que merezcan de distinción, no lo dudes y escríbenos, ¡que no te dé pena!

1

Compañía: **Square-Enix** Desarrollador: **Square-Enix** Categoría: RPG

lo mejor que le pudo haber pasado a la saga de dragon quest, fue el traspasar las fronteras orientales, desde ese momento ha cautivado a millones de jugadores tanto en nuestro continente como en europa. lo mejor de todo, es que lo anterior lo ha conseguido por medio de las consolas de nintendo, siendo el nintendo ds en el que mejores resultados se han generado, ya que ha logrado renovarla para ofrecer nuevas sensaciones a los videojugadores. por lo anterior, no era raro que aparecieran algunos juegos antiguos pero que aprovecharan las bondades del sistema para ofrecernos nuevas experiencias, como pasa en esta quinta entrega, la cual estamos seguros, se va a convertir en uno de los favoritos de los aficionados a los rpg debido a su excelente historia, que te va a mantener ocupado por un muy largo tiempo.

EVERYONE 10+ E 10+ CONTENT RATED BY ESRB
Referencia de Alcohol
Violencia Fantástica Moderada
Lenguaje Moderado
Temas Sugestivos Moderados
Apuestas Simuladas

nintendo Wi-Fi connection

© 2009 Square-Enix, Inc.

GAMEPLAY ★★ GRÁFICOS ★★ SONIDO ★★½ DIFICULTAD ★★½ HISTORIA ★★

RANKING CN 9.0

La vida siempre nos prepara sorpresas, y aunque no todas son agradables, hay que tener valor para afrontarlas

El inicio de un juego celestial

Para hablar de la quinta parte de **Dragon Quest**, tenemos que remontarnos al ya lejano año de 1992, fecha en que hizo su aparición para el Super Famicom, obviamente sólo en Japón, colocándose de inmediato como uno de los juegos más vendidos de la saga. Por diversas circunstancias, la compañía Enix (antes de que se fusionara con Square), no veía como una buena opción lanzarlo en América, pero por fortuna, el éxito que han tenido sus más recientes versiones para NDS, ha obligado a la empresa a lanzar este esperado *remake* en exclusiva de la quinta parte, que tiene tantos nuevos elementos que te harán pensar que estás ante una entrega totalmente original.

La historia de esta entrega es por demás emotiva; en ella un pequeño, quien disfruta de jugar con sus amigos como cualquier niño normal, decide acompañar a su padre en uno de sus viajes, sin saber que dicha situación le cambiará la vida para siempre. En su travesía se enfrentan a diferentes dificultades, las cuales terminan por separarlos, el joven termina en un lugar desconocido, en el que debe esperar mucho tiempo para volver a ser libre, pero cada día que transcurre él tiene la misma idea en su cabeza... regresar a su pueblo.

El trabajo artístico del juego es realmente brillante, de lo mejor que hemos visto en el sistema.

Las características del Nintendo DS fueron aprovechadas para crear divertidos minijuegos.

Encara al mundo tal como es

Los peligros no van a faltar, en cada momento deberás combatir con criaturas o personas que querrán acabar con tu vida sin mayores explicaciones. En esos momentos puedes enfrentarlos de dos maneras, ya sea con tus habilidades personales, como en cualquier RPG, o utilizando a varios monstruos que puedes capturar a lo largo del camino para que hagan el trabajo sucio por ti; sí, este detalle parece ser una copia de **Pokémon**, pero lo cierto es que tiene una mecánica distinta, ya que para empezar, el número de bestias varia bastante.

En muchas ocasiones los escenarios y cinemas se despliegan en ambas pantallas, pero en la parte inferior será donde se desarrolle la acción, permitiendo con esto que puedas usar el *stylus* para indicar lo que quieras realizar; en este punto, debemos mencionar los minijuegos, quizá no son nada espectacular, pero aprovechan de buena manera la pantalla táctil.

Directo a conquistar los primeros sitios

Dragon Quest V es una obra de arte como todos los capítulos de esta gran saga, el cambio en el aspecto gráfico lo adecuan a los tiempos actuales, sin embargo, no es lo que lo vuelve único, ese factor recae en su compleja historia y en el sistema de batalla. Sobra decir que te lo recomendamos, es un título que no te puede faltar, aun, si nunca has jugado un RPG.

Una saga legendaria

Conoce qué hay detrás de la exitosa saga de Dragon Quest

© 1986, 1989 Square-Enix, Inc.

1. El diseño de los personajes y arte del juego, corre a cargo de Akira Toriyama, quien entre otras muchas cosas, participó también en la creación de **Chrono Trigger** para Super Nintendo, además de ser el creador de una de las animaciones más famosas del planeta, **Dragon Ball**.

2. A esta serie en América se le conoció como **Dragon Warrior**, apareció a finales de los años 80, pero nunca tuvo el éxito que se esperaba, por lo que la quinta parte jamás había sido traída a nuestro continente.

3. Debido a su fama, han aparecido varias animaciones basadas en los distintos juegos, de hecho, seguro que en Latinoamérica muchos llegaron a ver los episodios de **Fly**.

4. La décima parte de **Dragon Quest** resultará todo un fenómeno en ventas, y la plataforma que tendrá el privilegio de poseer su historia en exclusiva, es Wii. Aún no hay fecha oficial de lanzamiento.

Los expertos comentan

Master

En el NDS hemos disfrutado de diversos títulos RPG impresionantes, como es el caso de **Luminous Arc 2** o **Final Fantasy III**, sin embargo, **Dragon Quest V** ha establecido un estandar de calidad en el género. Cada poblado que visitas tiene infinidad de detalles que pueden afectar tu destino, basta con decir que puedes terminar casado y gracias al sistema de batalla, puedes realizar jugadas estratégicas por demás espectaculares.

Crow

No cabe duda que la gente de Square-Enix tiene talento para los títulos RPG, pues no sólo han destacado con **Final Fantasy**, sino con muchas otras franquicias incluyendo, por supuesto, Dragon Quest. Como en ediciones anteriores, aprovecharás al máximo las capacidades del Nintendo DS, tanto para controlar tus acciones con el *Stylus* y la pantalla táctil. Destaca su historia que es una delicia para los fans e incluso para todos aquellos que gusten de las buenas aventuras.

Panteón

Square-Enix sigue demostrando por qué sus RPG son los mejores. Ahora nos trae a nuestro continente la quinta entrega de **Dragon Quest**. La verdad nunca me han llamado la atención estos títulos, pero no por eso dejo de admirarme de la calidad de ellos, pues tienen un buen *gameplay*, gráficos y música excelentes. Si buscas una aventura más allá de lo común, no te pierdas esta opción para tu NDS... claro que primero compra **Chrono Trigger**.

S.O.S.

Call of Duty World at War
Wii

Secretos multiplayer online
Consigue los siguientes rangos en el modo multiplayer para activar los secretos deseados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
.357 Magnum	Alcanza el nivel 49.
Arisaka	Llega al nivel 4.
Bandolier	Consigue el nivel 40.
BAR	Logra el nivel 4.
Bomb Squad	Alcanza el nivel 16.
Bouncing Betty x2	Llega al nivel 24.
Browning M1919	Consigue el nivel 61.
CamoUflage	Logra el nivel 12.
Colt M1911	Alcanza el nivel 3.
Custom Class Slot 10	Llega al nivel Prestige 10.
Custom Class Slot 6	Consigue el nivel Prestige 1.
Custom Class Slot 7	Logra el nivel Prestige 2.
Custom Class Slot 8	Alcanza el nivel Prestige 4.
Custom Class Slot 9	Llega al nivel Presige 7.
Dead Slience	Consigue el nivel 52.
Deep Impact	Logra el rango 1.
Double Tap	Alcanza el rango 36.
Double-Barreled Shotgun	Llega al nivel 29.
DP-28	Consigue el nivel 13.
Extreme Conditioning	Logra el rango 1.
FG-42	Alcanza el nivel 45.
Fireproof	Llega al nivel 48.
Fireworks	Consigue el nivel 1.
Flak Jacket	Logra el nivel 1.
Gas Mask	Alcanza el nivel 2.
Gewher 47	Llega al nivel 6.
Juggernaut	Consigue el nivel 4.
Kar98k	Logra el nivel 41.
M1 Garand	Alcanza el nivel 17.
M1A1 Carbine	Llega al nivel 65.
M2 Flamethrower	Consigue el nivel 65.
M9A1 Bazooka x2	Logra el nivel 2.
Martydom	Alcanza el nivel 20.
MG-42	Llega al nivel 33.
Mosin-Nagant	Consigue el nivel 21.
MP-40	Logra el nivel 10.
Nambu	Alcanza el nivel 1.
Overkill	Llega al nivel 56.
PPSh 41	Consigue el nivel 53.
Prestige Mode	Logra el nivel 65.
Primary Grenades x2	Alcanza el nivel 44.
PTRS 41	Llega al nivel 57.
Satchel Charge x2	Consigue el nivel 1.
Second Chance	Logra el nivel 9.
Sleight of Hand	Alcanza el nivel 28.
Special Grenades x3	Llega al nivel 1.
Springfield	Consigue el nivel 3.
Steady Aim	Logra el nivel 1.
STG-44	Alcanza el nivel 37.
Stopping Power	Llega al nivel 1.
SVT-40	Consigue el nivel 1.
Thompson	Logra el nivel 1.
Tokarev TT38	Alcanza el nivel 21.
Toss Back	Llega al nivel 6.
Trench Gun	Consigue el nivel 2.
Type 100	Logra el nivel 25.
Type 99	Alcanza el nivel 1.
Walther P38	Llega al nivel 2.

The World Ends with You
Nintendo DS

Íconos de archivo para guardar avances
Completa satisfactoriamente las tareas para activar el ícono del personaje correspondiente en la pantalla de juegos salvados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Beat	Completa satisfactoriamente la tercera semana.
Joshua	Termina por completo la segunda semana.
Mr. Hanekoma	Recolecta todos los reportes secretos.
Mr. Mew	Obtén el 100% de Pin Mastery.
Rhyme	Junta todos los ítems.
Rhyme (noise form)	Completa satisfactoriamente la lista de ruidos.
Shiki	Termina por completo la primera semana.

Mega Man Star Force 2: Zerker X Saurian

Nintendo DS

Comando Blank Card Wave

Abre el editor de Wave Command de una Blank Card, introduce los códigos abajo descritos y las Blank Cards se convertirán en Battle Cards.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
RFTELQ	Todo el veneno.
RFTEPQ	Aqua +30.
GEMRQF	Count Bomb.
MBHLPA	Destroy Upper.
TEQPFR	Elec +30.
QFRLTE	Extimeteor.
QFRPTE	Fire +30.
RFTELQ	Obtén toda el veneno.
RFTEPQ	Get Aqua + 30.
TAMPBN	Consigue la Burai Sword.
RGSHPA	Encuentra la Burai Sword EX.
SGPAHR	Obtén la Burai Sword SP.
GEMRQF	Consigue una Count Bomb.
QFRGSE	Obtén la Crown Thunder.
RFSEGQ	Encuentra la Crown Thunder EX.
SEQGFR	Consigue la Crown Thunder SP.
PARHGS	Encuentra la Cygnus Wing.
CGSHPA	Obtén la Cygnus Wing EX.
SGPAHC	Consigue la Cygnus Wing SP.
MBHLPA	Encuentra el Destroy Hook.
DOTELQ	Consigue el Dragon Sky.
TEQLOD	Obtén el Dragon Sky EX.
QSDLTE	Adquiere el Dragon Sky SP.
TEQPFR	Obtén el Elec + 30.
QFRPTE	Encuentra el Fire + 30.
MBNPTA	Consigue la Giant Axe.
MQFRGE	Encuentra el Green Meteor.
NBTAPM	Obtén el Ice Meteor.
DSPAHM	Adquiere el Impack Hook.
DSTELQ	Encuentra el Leo Kingdom.
PACHGS	Consigue el Libra Balance.
GOSHPA	Encuentra el Libra Balance EX.
TEQLFR	Obtén el Libra Balance SP.
TEQLFD	Adquiere el Muramasa Blade.
HBPALM	Encuentra el Parazyle Grenade.
MSDHPA	Consigue el Plasma Spread.
LFTEPQ	Encuentra la Power Song.
QFDLTE	Obtén el Pulse Noise.
TEQPFL	Adquiere la Quake Song.
PAMHSD	Encuentra el Search Missile.
PAMLBH	Consigue la Sonoc Sword.
QODLTE	Encuentra la Trip Song.
DFTELQ	Obtén la Warrior Brand.
QFRGTE	Adquiere el Wolf Forest.
RFTEGQ	Encuentra el Wolf Forest EX.
TEQGFR	Consigue el Wolf Forest SP.
QFLPTE	Encuentra el Wood + 30.
FQGERM	Obtén el Zetsuen Meteor.
QFRLTE	Adquiere el Zetsumetsu Meteor.
MBNPTA	Giant Axe.
MQFRGE	Green Meteor.
NBTAPM	Ice Meteor.
DSPAHM	Impact Hook.
TEQLFD	Muramasa.
HBPALM	Paralyze Grenade.
MSDHPA	PlasmaSprd.
LFTEPQ	Power Song.
QFDLTE	Pulse Noise.
PAMHSD	Search Missile.
PAMLBH	Sonic Blade.
DFTELQ	Warrior Soul.
QFLPTE	Wood +30.
FQGERM	Zetsuen Meteor.

Mega Man Star Force 2: Zerker X Saurian

Nintendo DS

Tarjetas legendarias

Realiza lo siguiente para ganarte las tarjetas especiales

CÓDIGO	SECRETO
DMBONC	Fuumashipuujin (ataque especial del Green Shinobi).
HQFSRG	Genocide Blazer (ataque especial del Fire Dinosaur)
GFRQIA	Summon Legend Card (cartas favoritas de Ai).
AIQFRG	Summon Legend Card (cartas favoritas de Akane).
RCGIQF	Summon Legend Card (cartas favoritas de Amachi).
DOTNLC	Summon Legend Card (cartas favoritas de Gonta).
IQFRCG	Summon Legend Card (cartas favoritas de Heiji).
FRGAIQ	Summon Legend Card (cartas favoritas de Ken).
CODLTN	Summon Legend Card (cartas favoritas de Kizamaro).
OCLNDR	Summon Legend Card (cartas favoritas de Luna).
LNRDCO	Summon Legend Card (cartas favoritas de Misora).
GRCFQI	Summon Legend Card (cartas favoritas de Solo).
TNCLOD	Summon Legend Card (cartas favoritas de Tsukasa).
PFRHGS	Thunderbolt Blade (ataque especial del Thunder Zerker).

Códigos Cipher

Envía un correo electrónico al legendario Maestro Shin, pon Chiper en el espacio de "subject" y escribe el password en el cuerpo del mensaje.

CÓDIGO	SECRETO
STRAPOO	AirSpred1*1.
RALETSOEG	Cannon*1.
STERLDGNEEMAYAR	FireSrch.
KYWSAVE	HP+100/135.
NDETORHBRBA	HP+50/50.
AXIMSOEG	ImageEye.
OLSISKEYHIUMC	MegCls+1/340.
KREREDZREBNUREHT	PlsmaGun2.
RIETCARRSAR	PlsmaGun2*1.
DRACELTTAB	RdrMisil1*1.
NKWPEORLI	RdrMisil3.
BEMOCOBST	Recover150.
BRITEINKG	Recover200.
LYGEENRAD	Recover50.
ANMMEFC2GTESRAAOR	SilvMteor.
OTIBNER	SrchEye.
WVETMAERAT	SyncHook3*1.
IARENFINURA	Unlocker.
INWOJAODN	WhtMeteor.

Star Wars The Force Unleashed

Wii

Personajes extra

CÓDIGO	SECRETO
AAYLA	Aayla Secura
ITSATWAP	Almirante Ackbar
CHOSENONE	Anakin Skywalker
ACOLYTE	Asajj Ventress
NOTIMO	Chop'aa Notimo
TK421	Stormtrooper clásico
LEGION	Clone Trooper
SERENNO	Conde Dooku
PAUAN	Darth Desolus
ZABRAK	Darth Maul
HIDDENFEAR	Darth Phobos
SITHLORD	Darth Vader
DREXLROOSH	Drexl Roosh
PALPATINE	Emperador Palpatine
YELLOWJCKT	Episode IV Luke Skywalker

CÓDIGO	SECRETO
T16WOMPRAT	Episode VI Luke Skywalker
NERFHERDER	Han Solo
SHOCKTROOP	Heavy Trooper
ECLIPSE	Juno Eclipse
KLEEF	Kleef
SCOUNDREL	Lando Calrissian
JEDIMASTER	Mace Windu
MARAJADE	Mara Jade
MARISBROOD	Maris Broos
STORMTROOP	Navy Commando
BENKENOBI	Obi-Wan Kenobi
HOLOGRAM	PROXY
MAVERICK	Qui-Gon Jinn
MANDALORE	Rahm Kota
TOGRUTA	Shaak Ti
INTHEDARK	Shadow Trooper
SECURA	Twi'lek

¡Múevete con Wii Fit!

Párate sobre el Wii Balance Board™ y descubre una nueva manera de jugar. Úsala con tu sistema Wii™ para divertirte junto a tu familia con actividades como jugar Hula Hoop®, hacer saltos en ski, cabecear pelotas de fútbol y muchas más. Con más de 40 desafíos cinéticos diferentes, te moverás y te divertirás. Y puedes fijar tus propias metas y hacer un seguimiento de tu progreso a medida que te conviertas en un experto en yoga, actividades aeróbicas, entrenamiento de fuerza y juegos de equilibrio. La actividad física tiene su lado divertido. Y si quieres jugar, tienes que moverte.

Wii Fit is a trademark of Nintendo. © 2008 Nintendo. Hula Hoop ® and the Hula Hoop logo are registered trademarks of Wham-O, Inc. All rights reserved.

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

Comic Mischief

wiifit.com

La consola Wii se vende por separado

Wii Fit

Entrenamiento de Fuerza | Seguimiento de Metas | Juegos de Balance | Yoga | Actividades Aeróbicos

Tecmo Bowl
Consola Virtual

S.O.S.

Passwords equipos espejo

CÓDIGO	SECRETO
697BFFA5	Chicago.
49AFFBA9	Cleveland.
63AEFFA5	Dallas.
CFBFF7A0	Denver.
CCAFF7AD	Denver.
43AFFEAC	Indianápolis.
969FDFA5	Los Ángeles.
46AFFDAB	Miami.
AC37FFA9	Minnesota.
269DFFA1	Nueva York.
9C3F7FA5	San Francisco.
93AFEFA5	Seattle.
5B7FBFA3	Washington.
997FBFA5	Washington.

Códigos para el equipo Chicago

CÓDIGO	SECRETO
28359F90	Div. Playoffs 1.
6AF5DF96	Div. Playoffs 2.
AB7DDFAB	Liga Playoff.
A99FDFA9	Super Bowl.
68141095	Semana 2.
A8251099	Semana 3.
29251294	Semana 4.
2B251A9E	Semana 5.
6BB59A92	Semana 6.
2AB59E91	Semana 7.

Códigos de equipo para San Francisco

CÓDIGO	SECRETO
9DC3D79E	Div. Playoff 1.
9E07D7AF	Div. Playoff 2.
9F9FD7A0	Campeonato de liga.
1F9FDFA0	Tecmo Bowl vs. LA.
9C518096	Semana 2.
1C41819F	Semana 3.
1D518392	Semana 4.
5C619395	Semana 5.
1E619797	Semana 6.
5EA1D79B	Semana 7.

Passwords para jugar en el Tecmo Bowl

CÓDIGO	SECRETO
A89FDFA8	Chicago vs. Los Ángeles.
289DFFA0	Chicago vs. Nueva York.
0C9EFFA9	Denver vs. Dallas.
16AFFDAB	Los Ángeles vs. Miami.
9437FFA3	Los Ángeles vs. Minnesota.
967FBFA5	Los Ángeles vs. Washington.
072F7FAA	Miami vs. San Francisco.
24AFFDAD	Nueva York vs. Miami.
1DAFF7A6	San Francisco vs. Denver.
1FAFEFA0	San Francisco vs. Seattle.
9C7FBFA5	San Francisco vs. Washington.
13AFFBA9	Seattle vs. Cleveland.
937FBFA5	Seattle vs. Washington.
587BFFA0	Washington vs. Chicago.

Códigos de equipo para Cleveland

CÓDIGO	SECRETO
8BCE1F93	Div. Playoff 1.
4B3E9FAF	Div. Playoff 2.
495EBFAD	Campeonato de liga.
4A9EFFAE	Tecmo Bowl vs. Dallas.
8A040497	Semana 2.
89260496	Semana 3.
48361491	Semana 4.
0B361C98	Semana 5.
08361D96	Semana 6.
09361F99	Semana 7.

Códigos de equipo para Los Ángeles

CÓDIGO	SECRETO
56E3F698	Div. Playoff 1.
17E3FE9D	Div. Playoff 2.
14E3FF9B	Campeonato de liga.
977BFFA6	Tecmo Bowl vs. Chicago.
54F03080	Semana 2.
15E0328F	Semana 3.
5770B295	Semana 4.
9592B297	Semana 5.
94A3B296	Semana 6.
16A3B694	Semana 7.

Hasbro Family Game Night

Wii

Coleccionables para tu habitación

Participa en diferentes juegos y tipos de versiones para activar distintos coleccionables para tu cuarto.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Batleship Statue	Gana en Battleship mientras mantienes por lo menos tres naves a flote.
Battleship Carpet	Hunde todos los barcos en Salvo con cuatro turnos.
Battleship Chair	Hunde una nave más larga que tres unidades sin fallar.
Battleship Clock	Gana un juego de Battleship con dos naves adyacentes aún a flote.
Battleship Coatrack	Impacta un barco en tu primer turno.
Battleship Lamp	Gana Salvo con un submarino aún a flote.
Battleship Mug	Obtén la victoria en un juego de Battleship en contra de un amigo.
Battleship Picture	Debes ganar 20 juegos de Battleship.
Battleship Pillow	Participa en Super Weapons y utiliza todas las armas en un juego.
Battleship Poster	Hunde a los destructores de tus oponentes antes que a otras de sus naves.
Battleship Slippers	Juega en Super Weapons y no caigas por un señuelo.
Boggle Carpet	Descubre tres cuartas partes del mundo (75%) de los mundos existentes en Boggle.
Boggle Chair	Gana Boggie con 20 cartas de tres letras.
Boggle Clock	Termina un juego de Boggie anotando sólo palabras de cinco letas.
Boggle Coatrack	Escribe una palabra de nueve letras en Boggie.
Boggle Lamp	Gana diez juegos de Boggie con Portal Clubes activo.
Boggle Mug	Completa satisfactoriamente un juego de Boggie.
Boggle Picture	Gana cincuenta encuentros multiplayer en Boggie.
Boggle Pillow	Anota diez palabras de tres letras en un round de Boggie.
Boggle Poster	Completa un total de cinco juegos en Boggie.
Boggle Slippers	Sacude la caja Boggie por más de diez segundos.
Boggle Statue	Escribe cinco palabras de seis letras en un round de Boggie.
Connect 4 Clock	Termina Connect 4 en menos de treinta segundos.
Connect 4 Carpet	Gana: Connect 4 con línea horizontal de siete piezas.
Connect 4 Chair	Vence en Connect 4 en menos de dos minutos.
Connect 4 Coatrack	Gana cincuenta juegos de Connect 4.
Connect 4 Lamp	Vence en Connect 4 al conectar cinco.
Connect 4 Mug	Concluye satisfactoriamente un juego de Connect 4.
Connect 4 Picture	Gana un juego de Power Chips al utilizar todos los tipos de Power Chips.
Connect 4 Pillow	Termina al llenar la línea correcta de Connect 4.
Connect 4 Poster	Debes ganar 10 juegos de Connect 4.
Connect 4 Slippers	Necesitas ganar cuatro juegos indiviuales (consecutivos) de Connect 4.
Connect 4 Statue	Gana cinco juegos multiplayer de Connect 4.
Sorry Carpet	Utiliza Sorry! en un oponente en su misma ronda, usando Sorry! en uno de tus peones.
Sorry Chair	Envía dos peones de cada color de regreso al inicio en un juego de Sorry!
Sorry Clock	Gana un juego multiplayer de Sorry! en menos de 10 minutos.
Sorry Coatrack	Usa un deslizamiento amarillo en Sorry!, para enviar a tu oponente de regreso al inicio.
Sorry Lamp	Gana en Sorry! sin enviar un peón verde al inicio.
Sorry Mug	Termina satisfactoriamente un juego de Sorry!
Sorry Picture	Vence en Sorry! después de mover un peón de cada color de regreso al inicio.
Sorry Pillow	Completa Sorry! Sin enviar alguno de los peones del equipo al inicio.
Sorry Poster	Gana cinco juegos multiplayer de Sorry!
Sorry Slider Chair	Noquea a un peón de cada color con un deslizamiento.
Sorry Sliders Carpet	Vence en Sorry Sliders sin enviar a algún peón azul a casa.
Sorry Sliders Clock	Completa satisfactoriamente Sorry Sliders en menos de cinco minutos.
Sorry Sliders Coatrack	Gana un juego de Sorry Sliders sin caer en el Sorry Target Hole al instante.
Sorry Sliders Lamp	Noquea cuatro peones del mismo color en un juego de Sorry Sliders.
Sorry Sliders Mug	Termina un juego de Battle Boxes sin recoger agún power-up.
Sorry Sliders Picture	Gana veinte juegos de Sorry Sliders.
Sorry Sliders Pillow	Completa un juego de Sorry Sliders usando todos los power-ups.
Sorry Sliders Poster	Finaliza un juego de Sorry Sliders sin ser enviado de regreso al inicio.
Sorry Sliders Slippers	Juega en Sorry Sliders por un total de una hora.
Sorry Sliders Statue	Utiliza el Ice Pawn de Sorry Sliders 10 veces
Sorry Slippers	Emplea todas las tarjetas de bonus Sorry! en un juego.
Sorry Statue	Envía un peón de tu rival de regreso al inicio en Sorry!
Yahtzee Carpet	Gira una corrida pequeña iniciando con uno
Yahtzee Chair	Saca un "Full House" únicamente con uno y dos.
Yahtzee Clock	Consigue una corrida larga que temine con seis.
Yahtzee Coatrack	Obtén un Yahtzee con todos los seis.
Yahtzee Lamp	Juega Yahtzee por una hora en total.
Yahtzee Mug	Gana un juego de Yahtzee en contra de un amigo.
Yahtzee Picture	Obtén la victoria en cincuenta juegos de Yahtzee.
Yahtzee Pillow	Llena una categoría de oportunidad con una puntuación mayor a veinticuatro.
Yahtzee Poster	Gana cinco juegos en contra de un amigo.
Yahtzee Slippers	Agita tus dados de Yahtzee por más de diez segundos.
Yahtzee Statue	Gira tres Yahtzees en un juego.

Uno con el control

Por Master

¡Hola! ¿Cómo están? Les doy la bienvenida una vez más a Uno con el Control; en esta ocasión dejaremos los temas de opinión para dar paso a los consejos sobre un título en especial. El elegido es **FIFA 09**, juego que me han pedido mucho por medio de sus correos, así que les he preparado algunos tips que les servirán para llevar a su equipo favorito a ganar el campeonato... o simplemente para ganarle a tus amigos en las reuniones, pero bueno, comencemos.

Un nuevo camino

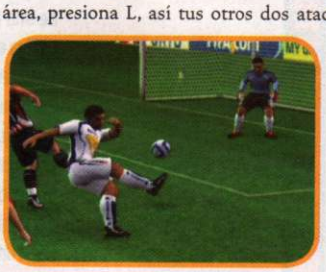
Desde la edición de 2003, siempre he disfrutado mucho los juegos de **FIFA**, ya que a pesar de los problemas de la serie, en aquel año se notó que querían renovar su franquicia; fue un camino largo, pero desde mi perspectiva, es la edición de este año, 09, la que ha logrado recrear de una manera más real este deporte, no sólo por las mejoras al incluir el Wiimote, sino tamién por la física que han implementado, ya que por primera vez el balón está vivo.

Lo anterior ocasiona que muchas de las jugádas que te he comentado años atrás, ya no funcionen; pero no te preocupes, que me he sacrificado jugándolo un buen rato para poder ofrecerte algunas nuevas que operan de maravilla.

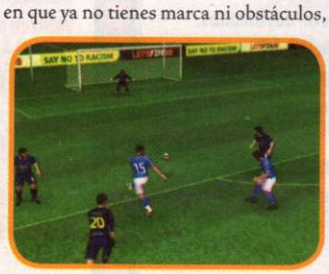
Defiéndete mientras atacas

Antes que nada, te comento que las jugadas que te daré están pensadas para ejecutarse con un control de Nintendo GameCube. Como primer movimiento, siempre usa una alineación con al menos tres delanteros, pues de lo contrario estarás dando mucha ventaja a tus rivales, ya que la mecánica de juego está pensada para favorecer al que arriesga.

Cuando lleves la pelota, no corras a menos que tengas libre el camino, de lo contrario sólo conduce mientras cubres la pelota; ya cerca del área, presiona L, así tus otros dos atacantes realizarán movimientos de carrera, lo que te permitirá tirar directo al arco o mandarles el balón más fácilmente.



Pasemos a la definición; contrariamente a lo que pasó en ediciones anteriores, ahora los goles fuera del área son más comunes; sin embargo, si quieres aumentar las posibilidades, tienes que realizar lo siguiente: ubícate cerca de cualquiera de las esquinas del área rival, ahora filtra un balón que estés seguro que controlará un compañero; en cuanto la reciba, presiona atrás más "Y" para que la bola caiga nuevamente al jugador que lo tenía originalmente, pero ahora la diferencia está en que ya no tienes marca ni obstáculos, así que no lo pienses mucho y patea directo a la portería; si practicas esta jugada, siempre que la realices te asegurará un gol.



Tiros de esquina

Esta es una opción ideal para los partidos cerrados; no importa el lado en el que vayas a cobrarlos, cambia tu orientación para que lo tires lo más cerrado que se permita, ahora, llena tu barra de potencia a la mitad de modo que llegue justo al primer poste; si lo haces bien, el portero saldrá intentando quedarse con la bola, pero por tu colocación podrás "peinar" el balón para que un segundo jugador o incluso un rival lo mande al fondo de las redes.

Donde pongas el ojo...

Las faltas fuera del área son muy importantes para el resultado final. Cuando tengas control sobre la mira, colócala de modo que la cabeza del primer jugador de la barrera quede al mismo nivel del primer poste, ahora dispara llenando tres cuartas partes del medidor; la cámara avanzará junto con tu disparo y justo cuando veas que se acerca a la portería, dale efecto al tiro con el *stick* para que el lance del portero sirva solamente para la foto. Es probable que el balón rebote en el poste; mantente atento.

Los balones por aire en anteriores versiones, eran un volado, el perderlo o ganarlo era cuestión de suerte, lo cual cambia para **FIFA 09**, ya que ahora, cuando el esférico se eleve, aparecerá un círculo amarillo en el campo indicando el área donde va a caer; en ese momento lo que debes hacer es tratar de ganar la posición a tu rival para bajar la pelota, esto se logra con el *stick* principal, pero lo que no muchos saben es que si mantienes el *stick C* hacia atrás, evitas que te empujen o que tengan un buen control.

El trabajo en equipo marca la diferencia

En los momentos en los que te encuentres defendiendo y creas que el delantero puede llevarte fácilmente, mientras lo estés marcando presiona el botón L, de este modo un segundo jugador de tu escuadra correrá a ayudarte, cubriendo el lado contrario en el que te te encuentres, lo que dificultará a tu adversario que logre pasar o mandar un centro. Te recomiendo que no te barras, siempre busca quitar el balón con limpieza.

Cuando estés a la ofensiva, aparecerán banderas de fuera de juego sobre los jugadores que estén en esa posición para prevenirte al mandarles un pase, pero a veces por la velocidad de las jugadas no te percatas de ello y al ver el ícono dejas el control para que se marque la infracción... grave error, ya que al igual que en la vida real, no todas estás faltas se sancionarán, dejándote en clara ventaja para anotar.

Algunas jugadas como los tiros libres, requieren de mucha práctica y paciencia para poder perfeccionarlas, así que no te desesperes, te aseguro que valdrá la pena cuando ganes tus encuentros por marcadores abultados o salgas de situaciones comprometidas.

Esto ha sido todo por este mes; espero que les sean útiles estos consejos para FIFA 09; Recuerden que si tienen alguna queja, duda o comentario, me lo pueden hacer llegar a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com; les deseo que pasen un excelente mes del niño; la edad es lo de menos, lo importante es que quieras divertirte. ¡Hasta la próxima!

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY

Exponentes del género de peleas hemos visto demasiados, pero muy pocos son los que se han ganado un lugar como clásicos, referentes en un estilo difícil de dominar y sobre todo de convertirlo en arte. De entre los pocos que han logrado lo anterior tenemos la serie Samurai Shodown, de SNK, que después de bastantes años de no aparecer en sistemas caseros, llega completa a nuestro Wii gracias a una excelente recopilación que te hará recordar y revivir los mejores años de las Arcadias.

Humor Crudo
Lenguaje Intermedio
Temas Sugestivos
Referencia de Tabaco
Sangre Animada

© 2008 SNK Playmore Corporation

GAMEPLAY

GRÁFICOS

DIFICULTAD

VARIEDAD

REPLAY VALUE

RANKING CN 9.5

¡Prepárate para enfrentar el mayor duelo de tu vida!

El primer choque de espadas

A principios de los años 90, **Street Fighter** dominaba sin problema alguno los locales de Arcadias, pero su más peligroso rival, SNK, creó varias franquicias que lograron un éxito similar, como **Samurai Shodown**, que apareció en 1993 en el mercado, generando de inmediato buenas críticas por su innovador sistema de juego, en el cual los personajes usaban armas en lugar de sus puños para atacarse, situación que le ayudó para marcar su propio camino.

Además de todo, la historia se situaba en el Japón feudal, lo que daba como resultado que los personajes fueran samuráis o ninjas, atrayendo así a un gran público. Pasó el tiempo y las secuelas fueron algo inevitable, SNK había dado en el clavo con **Samurai Showdown**; en total fueron seis episodios diferentes y ahora por primera vez desde la época del Super Nintendo, podremos disfrutar de toda esta saga en una consola de la Gran N, y lo mejor de todo es que no se ha perdido absolutamente ningún detalle, al contrario, la traslación es perfecta, una calca de la que apareció hace ya más de una década.

Compañía: **SNK Playmore**
Desarrollador: **SNK Playmore**
Categoría: **Peleas**

1-2

La estrategia también ayuda a ganar

Durante la batalla había momentos en los que ocurrían detalles que volvían mucho más estratégicos los combates, por ejemplo, en el segundo plano de los escenarios, se podía ver a un hombre cubierto totalmente de negro que fungía como juez; pues bien, al azar lanzaba comida al área de batalla, la cual si tomabas te subía algo de energía, pero es obvio que conseguirla no era fácil, ya que tu oponente igual la buscaría, por lo que debías esperar el momento justo para lanzarte por ella.

Un gran detalle lo veías si tú y tu adversario chocaban sus espadas al mismo tiempo, aparecería una animación en la que tenías que presionar lo más rápido que pudieras el botón para que tu ataque resultara el vencedor. Por otro lado, se implementó una barra especial en la parte inferior de la pantalla, la cual, al estar llena, te permitía realizar un movimiento devastador o simplemente restar más energía a tus oponentes con los embates normales.

Todo lo anterior hizo de **Samurai Shodown**, un fenómeno, ya que en aquellos días, por diversos problemas, resultaba muy difícil observar este tipo de detalles, ya que todo se limitaba a terminar con la barra de energía rival y listo. Pero, bueno, ahora pasemos a conocer un poco de cada una de las versiones que incluye este disco, estamos seguros que si no los conocías, te encantarán gracias a su frescura y originalidad.

La variedad de personajes era enorme, debías pasar muchas horas con cada uno de ellos para dominarlos.

La evolución es el camino óptimo para mejorar

Estos elementos que acabamos de repasar se mantuvieron y evolucionaron a lo largo de toda la serie, permitiendo que cada enfrentamiento fuera algo más que una guerra de "botonazos"; era todo un arte esperar el momento adecuado para usar tu arma, SNK había logrado un juego dinámico sin precedentes, superior en muchos sentidos a otras de sus propias sagas como **World Heroes**, pero bueno, mejor veamos lo que ofrece cada uno de los capítulos que se incluyen en este compendio, que por cierto nos ofrece algunas sorpresas.

A pesar de los años, **Haomaru** sigue siendo uno de los peleadores preferidos por los jugadores.

Biografías

Te mostramos aspectos que no conocías de los personajes principales

Galford

Galford es de los personajes más nobles e interesantes del juego. Desde niño admiró mucho a su padre, pero al fallecer éste, su vida dio un giro en el cual sólo buscaba sentirse mejor. En uno de sus recorridos, se ve atraído por las artes marciales, por lo que decide practicarlas para así poder implantar la justicia por dondequiera que se encuentre. Su verdadera arma es **Poppy**, un perro que lo ayuda a atacar a sus rivales.

Nakoruru

Esta chica japonesa es uno de los personajes más populares en esta serie. Ella combate por preservar a la naturaleza, ya que se da cuenta de que la humanidad está terminando con ella; utiliza un par de cuchillos, no tienen mucho alcance en sus ataques, pero lo compensa con su velocidad. También usa a **Mamahaha**, un halcón con el que causa gran daño.

Kazuki Kazama

Es uno de los personajes más fuertes del juego; desde su aparición en la cuarta parte, mostró sus grandes habilidades no sólo con su arma blanca, sino también manejando el fuego, lo que lo hace un rival de cuidado, ya que a pesar de que le reste poca energía puede recuperarse con sus técnicas, situación por la que se volvió muy popular en las Arcadias, esto le permitió aparecer en las secuelas.

Yoshitora

Cuando esta serie regresó después de un largo descanso a principios de la década, la compañía pensó en que lo mejor sería integrar un nuevo protagonista, alguien que pudiera darle pelea a **Haomaru**, y ese fue Yoshitora, quien siempre ha tenido el sueño de convertirse en uno de los más grandes samuráis de la historia, pero para ello debe mantenerse vivo al enfrentar a grandes rivales como **Genjuro**, **Galfor** o **Ukyo**. Muchas personas lo consideran un personaje simple, pero lo cierto es que pertenece a los mejor trabajados, sobre todo en su diseño.

El camino del samurai

En las primeras dos entregas no existieron cambios drásticos, sólo se agregaron algunos peleadores nuevos, de los cuales el público rápidamente tomó algunos como sus favoritos, como **Haomaru** y **Nakoruru**, cuya popularidad les valió aparecer en otros títulos como **Capcom vs SNK 2**, pero bueno, nos estamos desviando un poco del tema. Los cambios drásticos comenzaron en la tercera parte, donde se proponían dos sistemas de juego totalmente distintos.

Los estilos se conocieron como **Slash** y **Bust**, en el primero se contaba con una velocidad media y un movimiento especial de desesperación; se puede decir que era el modo clásico, ideal para los que habían venido jugando desde el primer título. **Bust** era totalmente opuesto, si elegías esta opción tu personaje tendría ataques mucho más agresivos y rápidos, de hecho, en su momento, se levantó una gran polémica debido a que muchos argumentaban que este estilo tenía ventaja sobre el **Slash**, aunque con el tiempo se demostrara que el resultado de las peleas dependía en su totalidad de la habilidad de los jugadores.

Para esta versión se integraron a la plantilla dos personajes clave para el desarrollo de la historia, el primero de ellos fue **Kubikiri Sabara**, una especie de muerto viviente que sólo busca pelear para así saciar su sed de sangre; para combatir usa un shuriken enorme con el que puede atacar a distancia. Por otro lado, también apareció **Rimiruru**, hermana de **Nakoruru**, quien utiliza el hielo como su principal arma; ambos son extremadamente rápidos, lo que propicia los combos cortos. Algo que debemos mencionar en este punto, es que a pesar de la cantidad de peleadores que podías elegir, nunca existió alguno que estuviera en desventaja respecto a otro, todos podían ganar siempre y cuando controlaras de forma correcta sus movimientos y técnicas; lo que incluso ahora, muchos juegos de este estilo no han podido lograr por diversas situaciones, como la popularidad de los personajes principales.

Cuando tu barra especial estuviera completa, debías aguardar el mejor momento para usar tu movimiento especial.

Un regreso en busca de venganza

Amakusa es uno de los jefes mejor desarrollados en cualquier videojuego de pelea.

En **Samurai Shodown**, el jefe final respondía al nombre de **Amakusa**, un ser de fuerza sobrenatural que ambicionaba tener el control de todo el mundo... pero como suele ocurrir, fue derrotado y sus planes quedaron en un simple sueño; sin embargo, para la cuarta parte se decidió que regresara para acabar con todos aquellos que le pusieron un alto, ¿lo conseguirá?

Otros elementos que se pulieron fue el control sobre el personaje, ahora se podían marcar de manera más "suave" los poderes, lo que nos permitía incluir nuestras mejores técnicas en los combos sin ningún problema.

Un cambio que se agradeció bastante, lo tuvimos en la barra de especial, ya que además de permitirnos lanzar un ataque secreto, podíamos emplear esa misma energía para activar Rage Explosion, un estado del personaje en el cual al conectar un ataque, se puede lograr una cadena excesivamente larga, más o menos como el *Time* que conocimos en **Street Fighter Alpha** 2 de Super Nintendo.

Un movimiento que causó revuelo fue Harakiri, que como su nombre lo indica, al ejecutarlo, tú mismo te eliminabas, otorgando la victoria a tu adversario; lo "bueno" de hacerlo, era que el siguiente round lo iniciabas con mejores condiciones en tu barra de poder, pero aun así, no era muy común ver que alguien lo marcara.

Cuando tu barra especial estuviera completa, debías aguardar el mejor momento para usar tu movimiento especial.

Tashibana Ukyo

Controlar correctamente a **Ukyo** es todo un arte, ya que a diferencia de los demás personajes, sus movimientos no son tan comunes; él siempre tiene su espada en su funda y aguarda pacientemente el momento justo para sacarla, lo que lo vuelve muy peligroso; a esa posición se le conoce en Japón como ofensiva y defensiva a la vez. Se dice que tiene tuberculosis, de hecho, al ganar, se tapa la boca para toser.

Haomaru

Se podría decir que **Haomaru** es el ejemplo perfecto de la disciplina, sigue a la perfección los lineamientos de un samurái, siempre pelea con honor y respetando a sus rivales, lo que le ha valido el vencer a todos los antagonistas. De entre sus movimientos principales los que más destacan son el *Secret Cyclone Slash* y el *Sword Slash Atack*, por este último en muchos lugares se le dio el sobrenombre de "asesino", ya que de conectarlo deja a su oponente contra las cuerdas. Junto con **Nakoruru** es el único que ha visto acción en cada una de las versiones de **Samurai Shodown**.

La gloria de las Arcadias ha vuelto...

Cuando ya todos habían perdido la esperanza de ver un quinto capítulo de **Samurai Shodown** tras largos ocho años de espera, SNK sorprendió a propios y extraños dando el anuncio, lo mejor era que no se trataba de una simple actualización, sino que se cambió totalmente el sistema de batalla para adecuar la serie a los nuevos tiempos. Para empezar, se colocó un nuevo botón que servía para marcar varios movimientos, tales como los *counters*, girar o saltar rápidamente, todo esto permitió que se generaran jugadas mucho más llamativas, sin mencionar que beneficiaba a los jugadores ofensivos. Lo anterior dejaba notar que SNK siempre se preocupó por innovar, lo vimos en **Fatal Fury** con los diferentes planos, en **World Heroes** con los **Death Match** o incluso en **Art of Fighting** con la barra de espíritu. En **Samurai Shodown** la tecnología siempre fue empleada para apoyar el *gameplay* y hacerlo más atractivo, situación que lo tiene en el primer plano del género.

De entre las cenizas

La historia tuvo un giro de argumento importante, comenzando por el personaje principal; ahora ya no era **Haomaru**, sino **Tokugawa Yoshitora**, quien utiliza una katana para hacer frente a sus rivales. Pero él no fue el único debut en la historia, también conocimos a **Mina Majikina**, una hermosa chica que puede plantarse ante cualquier oponente gracias a la velocidad de sus flechas. El retorno de la franquicia no pudo ser mejor, al grado que se lanzó una nueva edición de este juego, **Samurai Shodown Special V**, en el que se notaba una mejor calidad gráfica.

Como en la mayoría de los juegos de la serie, un juez estará presente durante todo el encuentro.

En **Samurai Shodown VI**, SNK incluyó más de 30 personajes elegibles, algunos repetían de versiones anteriores, lo que ha representado el número más grande que se ha dado en la serie en este rubro. Antes de entrar al modo de historia, se te daba la posibilidad de seleccionar de entre seis modos de pelea distintos; entre sus características estaban el otorgarte mayor poder o velocidad. Lo interesante de esta versión, es que el original de Arcadia no apareció en nuestro continente, de manera que gracias a nuestro Wii podremos conocerlo por primera vez.

Un legado insuperable en el género

Samurai Shodown Anthology es una recopilación extraordinaria, ningún fan del género debe perdérselo, tiene muchos secretos por desbloquear, así como una historia interesante, pero lo que más sobresale para cada título, es su alto *replay value*, no tanto en el modo de historia, sino cuando juegas contra tus amigos o hermanos, ahí es realmente cuando se explota su potencial, ya que a pesar de los años, sigue manteniendo un nivel de calidad que envidiarían juegos de consolas actuales; es una entrega que debe estar en tu colección seas o no seguidor de la franquicia; por estos juegos no ha pasado el tiempo, siguen demostrando su grandeza.

El honor dentro de las batallas

Te presentamos detalles poco conocidos de Samurai Shodown

1. El primer juego salió para una placa de Neo Geo en 1993 en Japón, donde se le conoció como **Samurai Spirits**, desde ese momento su popularidad lo hizo competir con uno de los grandes, **Street Fighter II.**

2. Se dice que **Earthquake**, uno de los personajes más fuertes del juego, es de Texas, pero debido a que la historia del mismo se realiza en el siglo XVIII, eso sería imposible, lo que nos deja como resultado que dicho personaje en realidad es mexicano.

3. Para consolas caseras como tal, sólo habíamos contado con la adaptación del primer capítulo para Super Nintendo dentro de un cartucho de 32 megas.

4. Después de un buen rato bajo el mismo formato, la franquicia quiso evolucionar, dar el salto al mundo de las tres dimensiones, lo cual logró mediante **Samurai Shodown 64**, (no, no era un juego de Nintendo 64), que fue lanzado en 1997 para su poderoso sistema Hyper Neo Geo 64. Tenía un buen aspecto, pero su pobre calidad jugable lo llevó a la ruina y a regresar a esta serie a un escenario en 2D.

Los expertos comentan

Master

Realmente estoy feliz por el lanzamiento de este juego, no sólo porque sea fanático de la serie o del género, sino porque a diferencia de generaciones pasadas, deja claro que en Wii están los mejores juegos de pelea, ya se cuenta con **The King of Fighters**, **Art of Fighting**, **Fatal Fury**, **Guilty Gear XX**, **Smash Brothers**, bueno, por opciones no paramos, y **Samurai Shodown** es la cereza en tan suculento pastel. No le veo puntos negativos, la cantidad tan grande de personajes para elegir en cada capítulo te mantendrá ocupado por años, y ni qué decir de la sexta versión, es tan buena que si se hubiera vendido por separado, nadie se habría quejado. Espero ahora un recopilatorio de **Fatal Fury**.

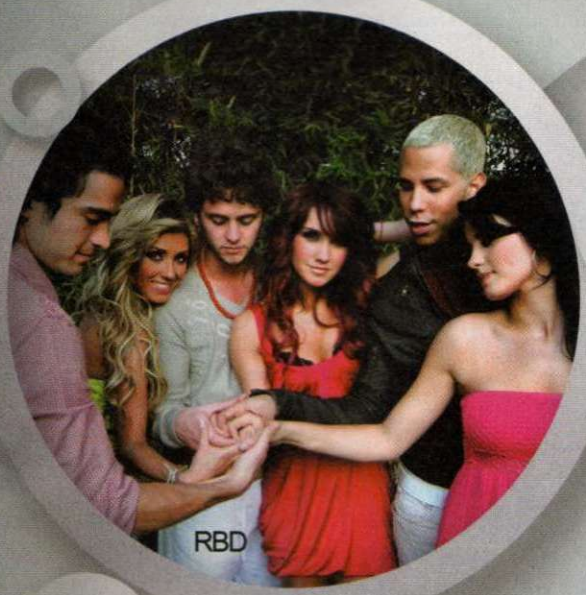
Crow

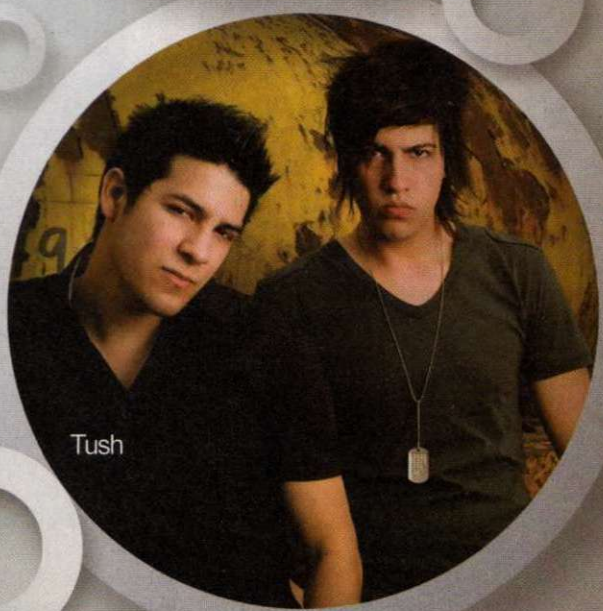
Para los fans de las Arcadias no hay mejor que los compendios que está lanzando últimamente SNK, así tendrán los títulos más impresionantes en su Wii. En este caso, **Samurai Shodown** es una de las franquicias más queridas, su estilo de *gameplay* le ha abierto las puertas a otros escenarios de combate y ha ganado miles de fans alrededor del mundo. La variedad de personajes y calidad global, a pesar de los años, se nota desde el principio. Cada peleador tiene sus movimientos especiales, dando diversidad al momento de combatir. Quizá lo que le faltó es un *update* en conexión a Internet, así podríamos retar a todo el mundo a un gran duelo entre samuráis.

Panteón

Creo que no hace falta mecionarlo, me conocen y saben que los compendios me parecen siempre excelentes, pues además de que nos hacen revivir los éxitos de hace varios años, son una manera de conseguir videojuegos que de otra forma sería bastante difícil añadir a tu colección. **Samurai Shodown Anthology** es sumamente recomendable porque contiene la serie completa de esta gran y emblemática franquicia. Si quieres enriquecer enormemente tu videoteca, no puedes dejar pasar esta oportunidad, pues vale mucho la pena tener varios juegos por el precio de uno solo. Mi opinión es que es mejor tener compendios de juegos buenos de hace años y que marcaron historia, en lugar de panes con lo mismo o refritos. ¿No crees?

si tu pasión por la música es genuina...





¡no compres piratería!

Televisa MUSICA

a favor de la música legal

Los oasis musicales en video están en: **www.tvolucion.com**

ÚLTIMA PÁGINA

¡NO TE PIERDAS LAS PRIMICIAS EN LA EDICIÓN DE MAYO!

Vaya que se está yendo rápido este 2009 y, ¡cómo no!, sí han salido varios títulos interesantes para el Nintenod DS y Wii, como **Sonic and the Dark Knight**, **Madworld** y, por supuesto, la nueva edición de **Pokémon**, que llega justo dos años después de **Diamond** y **Pearl**; además, cada mes nos acerca al próximo E3, donde seguramente veremos una oleada de juegos para el DSi; esperemos que haya sorpresas y, sobre todo, que se dé pie para una nueva evolución en la forma que disfrutaremos los videojuegos portátiles. Mientras llega la fecha, no te pierdas nuestra próxima edición, porque volveremos al escenario para rockear al estilo Metallica, te lanzamos un combo de excelentes noticias y recorreremos los vastos dominios de Nintendo a través de las reseñas y previos; ¿quieres más de Club Nintendo? ¡Te esperamos en mayo!

FFCC: Echoes of Time! (Wii/NDS)

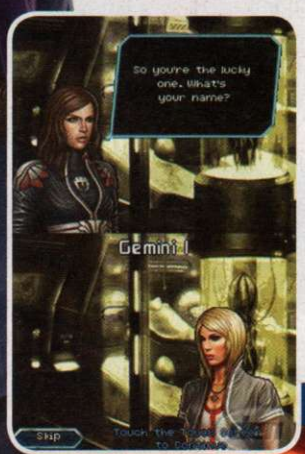
La más reciente entrega de **Final Fantasy** está disponible en nuestro continente desde el pasado 24 de marzo y como detalle especial, lo podrás encontrar tanto para el DS como en el Wii, siguiendo una misma línea de historia. La trama nos transporta a un mundo de magia y fantasía donde un joven de 16 años se va a probar su valentía al bosque para combatir a un grupo de monstruos, pero a su regreso, halla una chica que está siendo afectada por los cristales, por lo que el aventurero decide ayudarla y encontrar la cura. **Echoes of Time** es secuela directa de **Rings of Fire** y conserva el excelente *gameplay*, agregando la posibilidad de explorar un universo *multiplayer* en cualquiera de las dos plataformas de Nintendo.

Broken Sword: Shadow of the Templars (Wii/NDS)

Uno de los grandes clásicos está de regreso. Ubisoft prepara el lanzamiento de **Broken Sword: Shadow of the Templars** para el Ninendo DS y Wii; marca una nueva etapa en su historia, agregando situaciones que sumadas al concepto original hacen que se vuelva aún mejor, ofreciendo una narrativa envolvente, empleando los controles únicos de Nintendo para explorar los escenarios que se desarrollan en este título de misterio con tintes de detective, utilizando el concepto de apuntar y presionar que hemos visto en **Trace Memory** o **Clock Tower**. Cabe destacar que las ilustraciones y gestos faciales de los personajes fueron diseñados por Dave Gibbons, el genio artista que está detrás de la próxima película **Watchmen**.

Puzzle Quest: Galactrix (NDS)

Para D3, la combinación de la aventura-RPG con la destreza y estrategia fue todo un acierto que vimos reflejado en la pasada entrega (**Challenge of the Warlords**) para Nintendo DS y ahora ya preparan la secuela con **Galactrix**, transportándote a un mundo futurista con múltiples elementos de ciencia ficción. Como primicia tenemos que un terrible accidente científico ha provocado que una raza alienígena entre con intenciones de conquistar y exterminar a la humanidad. Tu misión será enfrentar con tus habilidades y destrezas a los invasores, utilizando un novedoso tablero hexagonal que te permite diseñar mejores estrategias que dependen de la gravedad del lugar en donde te encuentres.



Ready 2 Rumble: Revolution (Wii)

Damas y caballeros, pónganse cómodos y sujeten con fuerza sus controles, porque Atari pone ante nosotros la más reciente entrega de **Ready 2 Rumble**, que utilizará los característicos controles del Wii para expandir la emoción y experiencia de juego que ha vuelto popular a esta franquicia. Si recuerdas, hace varios años tuvimos una edición para el Nintendo 64, pero desde entonces no había vuelto a sonar la campana, así que prepárate para vivir más acción pugilística que en toda la sexalogía de **Rocky**. Basándose en un concepto humorístico similar –aunque mayor- al visto en **FaceBreaker**, aquí encontrarás boxeadores de todo tipo, con estilos diferentes y habilidades únicas; además, como ahora en lugar de Midway lo publica Atari, se han cambiado algunos detalles que seguramente encontrarás interesantes en nuestra próxima edición.

FIRE EMBLEM
Shadow Dragon
CLUB NINTENDO
© 2009 Nintendo

CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM
Shadow Dragon
© 2009 Nintendo